

**40 PROGRAMMES
POUR CANON X-07**

Jeux, mathématiques, vie pratique, graphismes. Tels sont les thèmes de ce livre destiné à l'utilisateur du Canon X-07 qu'il soit débutant ou averti.

Les 40 programmes ont pour ambition d'illustrer la richesse des possibilités de cette machine et de familiariser au maniement des fonctions Basic. Conçus sous une forme modulaire, ils peuvent être facilement modifiés ou perfectionnés.

Quelques programmes :

- Dragon
- Jimbo
- Petit Poucet
- Calculs sur fractions
- Statistiques
- Surfaces diverses
- Biorythmes
- Compteur téléphonique
- Canon logo
- Graphismes divers

**40
PROGRAMMES
POUR CANON
X-07**

Collection
POCHE-INFORMATIQUE

40
Programmes
pour
CANON X-07

COLLECTION POCHE-INFORMATIQUE

- 1 - G. ISABEL, 50 programmes pour ZX 81
- 2 - P. GUEULLE, Montages périphériques pour ZX 81
- 3 - C. GALAIS, Passeport pour Applesoft
- 4 - R. BUSCH, Passeport pour BASIC
- 5 - M. ROUSSELET, Mathématiques sur ZX 81
- 6 - C. GALAIS, Passeport pour ZX 81
- 7 - G. PROBST, 50 programmes pour Casio FX-702 et 801 P
- 8 - G. PROBST, 60 programmes pour Casio PB-100
- 9 - M. SAAL, utilitaires pour ZX 81
- 10 - C. GALAIS, Passeport pour Commodore 64
- 11 - D. RANC, Assembleur du TRS 80
- 12 - D. LASSERAN, 30 programmes pour Commodore 64
- 13 - G. ISABEL, Du ZX 81 au Spectrum, 25 programmes
- 14 - P. MELUSSON, Initiation à la micro-informatique, le microprocesseur
- 15 - G. PROBST, 40 programmes pour PB 700
- 16 - C. GALAIS, Passeport pour Basic TO 7 et TO 7-70
- 17 - D. LASSERAN, 35 programmes pour Oric 1 et Atmos
- 18 - G. PROBST, 40 programmes pour Canon X-07

« La loi du 11 mars 1957 n'autorisant, aux termes des alinéas 2 et 3 de l'article 41, d'une part, que « les copies ou reproductions strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à une utilisation collective » et, d'autre part, que les analyses et les courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration, « toute représentation ou reproduction intégrale, ou partielle, faite sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droit ou ayants cause, est illicite » (alinéa 1^{er} de l'Art. 40). Cette représentation ou reproduction, par quelque procédé que ce soit, constituerait donc une contrefaçon sanctionnée par les Art. 425 et suivants du Code pénal ».

©1984 — E.T.S.F.

ISBN 2.85535.103.0

Gilles PROBST

40 programmes pour CANON X-07

Diffusion :

ÉDITIONS TECHNIQUES ET SCIENTIFIQUES FRANÇAISES
2 à 12, rue de Bellevue, 75940 PARIS CEDEX 19

Ont participé à la rédaction de cet ouvrage :
André Tonic et Bertrand Ravel.

SOMMAIRE

Jeux

Les allumettes	8
Big mind	10
Chiffres mélangés	13
Dragoon	16
Goal	19
Graphic brain	22
Jeu du pendu	25
Jimbo	28
Petit poucet	31
Phenix	34
Sentinelle	37
Slot machine	40
Super mind	43
Tirage de cartes	46
Tirage de dés	48

Apprentissage

Dactylographie	50
Mélodia	53
Morse	57
Signalisation	60

Mathématiques

Calculs sur fractions	63
Cinématique	65
Discriminant	68

Factorielles	70
Nombres premiers	72
PGCD - PPCM	74
Statistiques	76
Surfaces diverses	78

Vie pratique

Biorythmes	80
Canon script	83
Compteur téléphonique	88
Conversion acre-hectare	90
Conversion arabe - romain	92
Conversion de capacités	95
Conversion de forces	98
Conversion de longueurs	100
Conversion de poids	103
Dates	105

Graphisme

Canon logo	108
Cercles colorés	112
Cycloïdes	114
Ellipses	117
Graphismes divers	119
Inversion vidéo	122
Télécran	124

INTRODUCTION

Le Canon X-07 fascine par sa puissance, sa souplesse et la richesse de ses possibilités. Voici quarante programmes pour l'illustrer ; nous avons voulu ces applications aussi bien diverses que génératrices d'utilisations nouvelles.

L'accent est mis sur l'aspect créatif mais aussi sur les possibilités didactiques des programmes de ce recueil. Ils révéleront nombre d'astuces et de procédures que peut engendrer une masse de commandes et de fonctions Basic auxquelles le recours ne paraît pas toujours évident. Nous avons donc fait suivre chaque programme de l'index des principales instructions qu'il contient.

Cet ouvrage a été conçu pour un X-07 en version de base, soit 8 Ko. Seule l'imprimante X-710 est nécessaire à la matérialisation de certains programmes graphiques.

L'entrée des programmes implique un suivi scrupuleux des listings. Pour en vérifier les effets, l'utilisateur avisé aura soin d'examiner les exemples qui les accompagnent.

Afin de pouvoir être facilement modifiés ou perfectionnés, les programmes ont été conçus sous une forme modulaire et repérés par des REM placés sur des lignes dont les numéros finissent par 5. Non indispensables, ces lignes pourront être supprimées.

Maintenant, les 40 programmes de cet ouvrage n'attendent plus que votre imagination pour s'enrichir...

LES ALLUMETTES

PRESENTATION

Vous n'avez pas d'allumettes en poche mais votre fidèle X-07 est prêt à tout pour vous séduire. Il les remplacera avantageusement et vous permettra de jouer à ce grand classique.

Vous retirerez, alternativement avec l'ordinateur, une quantité d'allumettes inférieure à un montant maximal que vous aurez déterminé (mais au moins une). Le joueur contraint à prendre la dernière a perdu.

MODE D'EMPLOI

- Choisissez le nombre d'allumettes désiré : au minimum une.
- Ensuite, déterminez la prise maximale par coup.
- Puis, qui de vous ou de la machine commencera.
- Vous êtes enfin prêt à jouer.

FONCTIONS

REM, CLS, CLEAR, CONSOLE, PRINT, FOR...NEXT, BEEP, INPUT, IF...THEN, GOTO, INKEY\$, STEP, ABS, INT, ELSE, END.

PROGRAMME

```
5 REM *** LES ALLUMETTES ***
7 CLS: CLEAR: CONSOLE0,4,0,1,0: CONSOLE01,1,0
8 REM *OPTIONS DIVERSES*
10 FOR T=1 TO 100: BEEP T,1: NEXT T: INPUT "NOMBR
```

```
E D'ALLUMETTES "; A: IF A<1 THEN 10
20 BEEP 30,10: INPUT "PRISE MAXIMALE "; B: IF
B>0 THEN IF B<A THEN 30
25 GOTO 20
30 CLS: BEEP 100,20: PRINT "COMMENCEZ-VOUS: O/N ?"
40 C=0: G$=INKEY$: IF G$="N" THEN C=1: GOTO 60
50 IF G$<>"O" THEN 40
60 FOR T=100 TO 300 STEP 10: BEEP T,2: NEXT T: CLS
: IFC=1 THEN 90
65 REM *VOTRE COUP*
70 Z=1: BEEP 60,20: INPUT "VOTRE COUP "; D: D=
ABS(INT(D)): IF D>0 THEN IF D<=B THEN 80
75 GOTO 70
80 IF D>A THEN 70 ELSE C=1: GOTO 120
85 REM *COUP DE LA MACHINE*
90 E=B+C
95 F=(A-E)/(B+C): IF F=INT(F) THEN 110
100 E=E-C: GOTO 95
110 D=ABS(E-C): IF D=0 THEN D=C
115 C=0
120 BEEP 50,20: CLS: IF Z=1 THEN 230 ELSE PRINT "
J'EN PRENDS"; D
130 Z=0: A=A-D: BEEP 60,20: PRINT "IL EN REST
E"; A
140 FOR X=1 TO 800: NEXT X: IF A=0 THEN 160
150 GOTO 60
155 REM *FIN DE PARTIE ET RESULTATS*
160 CLS: FOR H=500 TO 1 STEP -25: BEEP H,5: NEXT H
170 IF C>0 THEN PRINT " J'AI GAGNE !!!": GO
TO 190
180 PRINT "VOUS AVEZ GAGNE !!!"
190 BEEP 99,20: PRINT "REJOUER-VOUS: O/N ?"
200 W$=INKEY$: IF W$="O" THEN 7
210 IF W$="N" THEN CLS: PRINT "*** A BIENTOT
!! ***": BEEP 99,20: END
220 GOTO 200
230 PRINT "VOUS EN PRENEZ"; D: GOTO 130
```

PRESENTATION

Un jeu à perdre la mémoire. Vous devez répéter à la machine la suite de chiffres ou lettres qu'elle vient de vous donner. Pour gagner, le score nécessaire est de quinze caractères avec une erreur au plus.

MODE D'EMPLOI

- Choisissez « C » pour chiffres ou « L » pour lettres.
- Ensuite le niveau de jeu de 1 à 3 : (niveau 1 = facile et niveau 3 = difficile).
- Maintenant, les caractères et les questions de la machine se succèdent à l'écran, jusqu'à votre perte ou la sienne !

FONCTIONS

REM, CLS, CLEAR, CONSOLE, FOR...NEXT, STEP, BEEP, PRINT, INKEY\$, IF...THEN, GOTO, LOCATE, VAL, RND, LEN, MID\$, INPUT, ON GOTO, END.

PROGRAMME

```
5 REM *** BIG MIND ***
7 CLS: CLEAR: CONSOLE0,4,0,1,0: CONSOLE01,1,0
8 REM *OPTIONS DIVERSES*
10 FORG=1TO100STEP2: BEEPG,1: NEXTG
```

10

```
15 PRINT"***** OPTION ***** (C)HIFFRES/
(L)ETTRES"
20 O=2: G$=INKEY$: IFG$="C" THEN O=1: GOTO40
30 IFG$<>"L" THEN20
40 FORG=1TO100STEP2: BEEPG,1: NEXTG
45 LOCATE0,1: PRINT"NIVEAU : DE 1 A 3 ?"
50 G$=INKEY$: N=VAL(G$): IFN>0 THEN IFN<4 THEN
N60
55 GOTO50
60 CLS: FORK=40TO800STEP10: BEEP,1: NEXTK
65 REM *FORMATION DES CARACTERES*
70 FORW=1TO15: CLS: IF O=1 THEN A$=A$+CHR$(INT
(RND(0)*10+48)): GOTO80
75 A$=A$+CHR$(INT(RND(0)*26+65))
80 FORE=1TOLEN(A$): BEEP100,5: PRINTMID$(A
$,E,1); " ";: NEXTE
90 FORP=1TON*400: NEXTP: FORU=900TO100STEP-50:
BEEPU,5: NEXTU
95 REM *REPONSE*
100 CLS: F=1: INPUT"VOTRE REPONSE "; B$: IF
LEN(B$)<>LEN(A$) THEN100
105 D=D+1: IF A$=B$ THEN D=0: GOTO170
107 IF D=2 THEN F=2
110 CLS: FORG=100TO300STEP50: BEEPG,2: NEX
TG
115 PRINT"***** FAUX !!! *****": FORL=1TO
600: NEXTL: ON FGOTO100,120
120 CLS: BEEP500,10: PRINT"***** PERDU !!
*****SCORE =";T;"/15"
130 BEEP500,20: PRINT"REJOUEZ-VOUS: O/N
?"
140 G$=INKEY$: IFG$="O" THEN7
150 IFG$="N" THEN CLS: PRINT"*** A BIENTOT
!! ***": BEEP100,20: END
160 GOTO140
170 CLS: FORM=200TO1STEP-5: BEEPM,2: NEXTM:
PRINT"***** BRAVO !! *****"
175 T=T+1: FORU=1TO800: NEXTU: NEXTW
```

```

180 CLS:FORR=1TO1000STEP50:BEEPR,3:NEXTR
185 REM *SCORE MAXIMAL*
190 PRINT"** FANTASTIQUE !! **SCORE = 15
/15 !!!":GOTO130

```

EXEMPLE

```

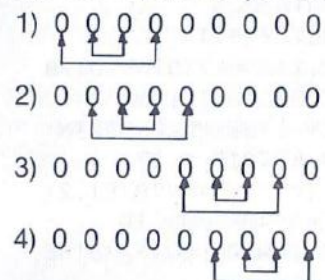
***** OPTION *****
(C)HIFFRES/(L)ETTRES
C
***** OPTION *****
NIVEAU : DE 1 A 3 ?
3
B
VOTRE REPONSE ?
B
***** BRAVO !! *****

```

PRESENTATION

Le but du jeu est de redisposer neuf chiffres mélangés dans l'ordre croissant en un minimum de coups.

Pour les remettre en place, vous disposez des touches 1, 2, 3 et 4 qui font permuter les nombres comme ceci :



MODE D'EMPLOI

- Choisissez un niveau de jeu. 1 est le plus facile et 9 le plus difficile.
- Ensuite, il suffit de presser la touche correspondant à la permutation choisie.
- Une fois la partie terminée, faites « 0 » pour recommencer ou « N » pour arrêter.

FONCTIONS

REM, CLS, CONSOLE, CLEAR, FOR...NEXT, STEP, PRINT, INKEY\$, VAL, IF...THEN, GOTO, INT, RND, ON GOSUB, RETURN, LOCATE.

PROGRAMME

```

5 REM *** CHIFFRES MELANGES ***
7 CLEAR: CONSOLE0,4,0,1,0:CONSOLE01,1,0:
CLS:U=RND(0)
10 FORZ=1TO100STEP5:BEEPZ,2:NEXTZ
20 PRINT"***** OPTION *****NIVEAU : DE
  1 A 9 ?"
30 G$=INKEY$:Z=VAL(G$):IFZ>0THENIFZ<10TH
EN50
40 GOTO30
50 FORM=1TO9:A(M)=M:NEXTM:CLS
60 FORO=1TOZ:X=INT(RND(1)*4+1)
70 ONXGOSUB210,220,230,240:NEXTO:GOTO120
75 REM *ETAT DU JEU ET PROPOSITION*
80 Y=Y+1:FORN=20TO1STEP-1:BEEPN,2:NEXTN:
LOCATE0,0:PRINT"***** ESSAIS =" ;Y
85 LOCATE3,1:PRINT"->" ;U;"<-" ;LOCATE1,2:
PRINT"(1) (2) (3) (4)":BEEP89,10
90 G$=INKEY$:W=VAL(G$):IFW>0THENIFW<5THE
N110
100 GOTO90
110 ONWGOSUB210,220,230,240
120 U=0:FORP=1TO9:U=(U+A(P))*10:NEXTP
130 U=U/10:IFU<>123456789THEN80
135 REM *GAGNE*
140 FORT=100TO1STEP-5:BEEPT,2:NEXTT:CLS
150 PRINT"***** GAGNE ?? *****ESSAIS =" ;
Y,"REJOUEZ-VOUS: O/N ?"
160 H$=INKEY$:IFH$="O"THEN7
170 IFH$="N"THENCLS:PRINT"*** A BIENTOT
?? ***":BEEP90,20:END
180 GOTO160
200 REM *ROUTINE DE MOUVEMENT*
210 T=1:U=4:GOSUB250:T=2:U=3:GOSUB250:RE
TURN
220 T=2:U=5:GOSUB250:T=3:U=4:GOSUB250:RE
TURN

```

```

230 T=5:U=8:GOSUB250:T=6:U=7:GOSUB250:RE
TURN
240 T=6:U=9:GOSUB250:T=7:U=8:GOSUB250:RE
TURN
250 R=A(T):A(T)=A(U):A(U)=R:RETURN

```

EXEMPLE

```

***** ESSAIS = 1
-> 451278936 <-
(1) (2) (3) (4)

```

PRESENTATION

Le but du jeu est simple. Il faut deviner si une carte cachée est supérieure ou inférieure à une autre apparue à l'écran. Aurez-vous la main heureuse ?

MODE D'EMPLOI

— Avant de jouer, remplacez à la ligne 10 les caractères de ponctuation contenus dans la variable S\$ par les symboles des cartes à jouer, c'est-à-dire : cœur, trèfle, pique et carreau.

— Après une petite musique, une carte apparaît à l'écran. Ne comptez plus que sur votre intuition pour déterminer la carte cachée. Si vous pensez qu'elle est supérieure, pressez la touche d'édition vers la droite (→), si vous pensez qu'elle est inférieure, pressez la touche d'édition vers la gauche (←).

— Ensuite, pressez « 0 » pour rejouer ou « N » si vous désirez arrêter la partie.

FONCTIONS

REM, CLS, CLEAR, CONSOLE, DIM, FOR...TO...NEXT, STEP, PRINT, BEEP, INT, RND, MID\$, IF...THEN, LOCATE, BEEP, STICK, GOTO, GOSUB, RETURN, INKEY\$.

PROGRAMME

```

5 REM *** DRAGOON ***
7 CLS: CLEAR: CONSOLE 0, 4, 0, 1, 0: CONSOLE 0, 1, 0
10 DIM A$(1): FORK=100 TO 1 STEP -10: BEEP K, 3: NEXT K: S$=" <>?*"
15 PRINT "***** TOUCHES: *****(>) POUR PLUS GRAND (<) POUR PLUS PETIT"
20 FORK=1 TO 1000: NEXT K: CLS: FORJ=300 TO 500 STEP 10: BEEP J, 2: NEXT J
25 REM *TIRAGE DES CARTES*
30 A$(1)="234567890UDRA": U=INT(RND(0)*13+1): C$=MID$(S$, INT(RND(0)*4+1), 1)
35 W=INT(RND(0)*13+1): D$=MID$(S$, INT(RND(0)*4+1), 1): IF U=W THEN 35
40 REM *AFFICHAGES*
50 LOCATE 9, 0: BEEP 250, 20: PRINT "SCORE=": S
60 LOCATE 0, 0: PRINT C$: " ": C$: LOCATE 0, 2: PRINT D$: " ": D$
70 LOCATE 1, 1: PRINT MID$(A$(1), U, 1): LOCATE 5, 0: PRINT "? ?": LOCATE 5, 2
75 REM *PROPOSITION*
80 PRINT "? ?": LOCATE 6, 1: PRINT "?": FORK=600 TO 700 STEP 10: BEEP K, 2: NEXT K
85 LOCATE 9, 1: PRINT "(>) OU (<)"
90 X=STICK(3): IF X=3 THEN T=1: GOTO 110
95 X=STICK(7): IF X=7 THEN T=0: GOTO 110
100 GOTO 90
110 GOSUB 170: IF W>U THEN IF T=1 THEN 140
120 IF W<U THEN IF T=0 THEN 140
125 REM *PERDU !!*
130 FORK=800 TO 1000 STEP 10: BEEP K, 3: NEXT K: LOCATE 9, 1: PRINT "*PERDU !!*": GOTO 200
140 FORK=200 TO 1 STEP -10: BEEP K, 3: NEXT K
145 REM *GAGNE !!*
150 LOCATE 9, 1: PRINT "*GAGNE !!*": S=S+10: LOCATE 9, 1: FORJ=1 TO 700: NEXT J

```

```

160 LOCATE9,1:PRINT"          ":U=W:C$=D
   $:GOTO35
170 LOCATE5,0:PRINTD$;" ";D$:LOCATE5,2:P
   RINTD$;" ";D$:LOCATE6,1
180 PRINTMID$(A$(1),W,1):RETURN
200 FORQ= 1TO700:NEXTQ:CLS:BEEP300,25:PR
   INT"REJOUER-VOUS: O/N ?"
210 G$=INKEY$:IFG$="O"THEN7
220 IFG$="N"THENPRINT"*** A BIENTOT !! *
   **":BEEP500,30:END
230 GOTO210

```

EXEMPLE

```

  ♣ ♣ ♣ ♣ SCORE= 10
  U      6 (>) OU (<)
  ♣ ♣ ♣ ♣

```

PRESENTATION

Dans ce jeu, une balle est tapée d'un certain point de l'écran et se dirige vers vous (symbolisé par un crochet). Le but du jeu est de rattraper un nombre maximum de balles. La partie est finie à la première ratée. Pour vous déplacer vers le haut ou le bas, utiliser les touches d'édition.

MODE D'EMPLOI

- Choisissez un niveau : 1 vous êtes loin, donc c'est facile ; 9 vous êtes très prêt du point de départ et c'est difficile.
- Pressez la barre espace pour recommencer.
- Jouez avec deux touches de curseur.
- A la fin du jeu, le score s'affiche avec la question « REJOUER-VOUS O/N ? ». Tapez « O » pour continuer, « N » pour arrêter.

FONCTIONS

REM, CLS, CLEAR, CONSOLE, BEEP, ON GOTO, PRINT, INPUT, GOTO, IF...THEN, INKEY\$, END.

PROGRAMME

```

5 REM *** GOAL ***
7 CLS:CLER:CONSOLE0,4,0,1,0:CONSOLE0,1,1,0

```

```

10 FORG=1TO50STEP5:BEEPG,5:NEXTG
20 PRINT"***** OPTION *****NIVEAU : DE
  1 A 9 ?"
30 N$=INKEY$:N=VAL(N$):IFN>0THENIFN<10TH
EN50
40 GOTO30
50 CLS:BEEP50,20:PRINT"***** PRET ? ***
***":U=RND(0):W=100:E=1:H=N:N=11-N
60 IFINKEY$<>" "THEN60ELSECLS:GOSUB300
65 REM *AFFICHAGES*
80 GOSUB250:LOCATE13,2:PRINTT:IFH<8THENF
=1
90 BEEP50,4:FORO=0TON:LOCATEABS(O-1),B:P
RINT" ":IFF=1THENIFO<N-2THENGOSUB250
100 LOCATEO,B:BEEPS,1:PRINT""
110 FORU=1TOW:NEXTU
115 REM *JEU DU JOUEUR*
120 L=E:S=STICK(1):IFS=1THENE=E-1:IFE<0T
HENE=0
130 S=STICK(5):IFS=5THENE=E+1:IFE>2THENE
=2
140 LOCATEN,L:PRINT" ":LOCATEN,E:PRINT"]
"
150 NEXTO: IFE<>BTHEN160ELSE T=T+10:W=W-1
0:IFW<0THENW=0
155 GOTO80
160 FORK=800TO900STEP10 :BEEPK,5:NEXTK:C
LS
165 REM *PERDU ??*
170 PRINT"***** PERDU ?? *****SCORE =" ;T
; "PTS"
180 PRINT"REJOUÉZ-VOUS: O/N ?":BEEP90,20
190 G$=INKEY$:IFG$="O"THEN7
200 IFG$="N"THENCLS:PRINT"*** A BIENTOT
?? ***":BEEP89,20:END
210 GOTO190
250 B=INT(RND(1)*3):RETURN

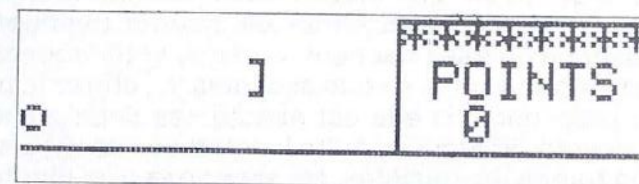
```

```

300 BEEP90,10:LOCATE12,0:PRINT"*****"
:LOCATE12,1:PRINT" POINTS"
305 LINE(0,25)-(119,25):LINE(119,25)-(11
9,0):LINE(119,0)-(71,0)
310 LINE(71,0)-(71,25):BEEP90,10:RETURN
320 BEEP90,10:RETURN

```

EXAMPLE



PRESENTATION

Un jeu diabolique qui mettra votre mémoire à rude épreuve. Vous devez retourner de petites pastilles et mémoriser ce qu'elles cachent. Lorsque vous trouvez un signe identique à un que vous avez déjà vu, entrez la position du précédent. Si elle est exacte, les deux apparaîtront à l'écran. Et ainsi de suite jusqu'à ce que vous ayez retourné toutes les pastilles. Ne soyez pas trop glouton !

MODE D'EMPLOI

— Pour retourner une pastille, il suffit d'entrer les coordonnées de x compris entre 0 et 9, puis de y compris entre 1 et 3, et ainsi de suite...

FONCTIONS

CLS, CLEAR, CONSOLE, FOR...NEXT, LOCATE, RESTORE, DATA, READ, STEP, DIM, RND, PRINT, BEEP, IF... THEN, GOSUB, RETURN, GOTO, OR, END, INKEY\$, ELSE, AND, ASC, VAL.

PROGRAMME

```
5 REM *** GRAPHIC BRAIN ***
7 CLS: CLEAR: CONSOLE0, 4, 0, 1, 0: CONSOLE01, 1
, 0: DIM B(14), A(2, 9): U=RND(0)
-10 RESTORE500: FOR I=0 TO 14: READ B(I): NEXT I:
FOR I=1 TO 100 STEP 5: BEEP I, 2: NEXT I
```

```
13 REM *GRAPHISMES*
15 BEEP90, 5: LOCATE2, 3: PRINT"0123456789";
20 FORA=2 TO 0 STEP-1: LOCATE0, A: PRINT3-A;
30 FORB=2 TO 1: LOCATEB, A: PRINT"";
35 NEXTB: NEXTA: LOCATE12, 1: BEEP99, 5: PRINT
"Attendez": LOCATE12, 2
37 REM *CHARGEMENT DU TABLEAU*
40 PRINT"S. u. p. .": FOR Y=1 TO 15: U=U+1: FOR T=
1 TO 2
41 U=INT(RND(1)*3): W=INT(RND(1)*10): IF A(
U, W) <> 0 THEN 41
42 A(U, W)=B(U-1): NEXT T: NEXT Y: BEEP40, 6: LO
CATE12, 1: PRINT" " : LOCATE12, 2
43 PRINT" " : FOR K=1 TO 10^5: C=0: LOCAT
E13, 0: PRINT" " : GOSUB200
45 LOCATEX+2, Y: Q=X+2: P=Y: PRINT"" : GOSUB20
0
47 IF A(Y, X)=A(P, Q-2) THEN 50
48 LOCATEX+2, Y: PRINT"" : NEXT K
50 LOCATE13, 0: PRINT"-> " : CHR$(A(Y, X)): C=
1: H=X+2: M=Y: GOSUB200
60 IF X=Q-2 THEN IF Y=P THEN 80
65 REM *PERDU*
70 FOR G=800 TO 900 STEP 5: BEEP G, 2: NEXT G: LOCA
TE Q, P: PRINT"" : LOCATE H, M
75 PRINT"" : NEXT K
77 REM *GAGNE*
80 FOR G=100 TO 1 STEP-5: BEEP G, 2: NEXT G: LOCAT
E Q, P: PRINT CHR$(A(Y, X))
90 A(M, H-2)=0: A(P, Q-2)=0: FOR S=0 TO 2: FOR L=
0 TO 9: IF A(S, L) <> 0 THEN NEXT K
100 NEXT L: NEXT S: FOR G=100 TO 500 STEP 10: BEEP
G, 3: NEXT G
105 REM *PARTIE TERMINEE*
110 CLS: PRINT"*VOUS AVEZ FINI !!!*NOMBR
E D'ESSAIS=" : K
120 LOCATE0, 2: BEEP90, 20: PRINT"REJOUÉZ-U
OUS: O/N ?"
```

```

130 P$=INKEY$:IFP$="0"THEN7
140 IFP$="N"THENCLS:PRINT"*** A BIENTOT
!! ***":BEEP99,20:END
150 GOTO130
200 LOCATE13,1:BEEP50,10:PRINT"*CASE*":L
OCATE15,2:BEEP80,5:PRINT"X ?"
210 FORG=48TO57:IFTKEY(CHR$(G))=-1THENX=
G-48:GOTO220
215 NEXTG: GOTO210
220 BEEP90,5:LOCATE15,2:PRINT"Y ?"
225 N$=INKEY$:Y=VAL(N$):IFY>0THENIFY<4TH
EN235
230 GOTO225
235 Y=3-Y:IFA(Y,X)=0THEN200
240 IFC=1THENRETURN
250 LOCATEX+2,Y:BEEP90,10:PRINTCHR$(A(Y,
X))
260 FORI=1TO1500:NEXTI:RETURN
500 DATA223,174,165,43,168,175,222,212,3
8,42,64,97,111,122,126

```

EXEMPLE

```

3●●●●●●●●●●
2●●●●●●●●●● *CASE*
1●●●●●●●●●● Y ?
0123456789

```

PRESENTATION

Découvrez, au risque de votre vie, un mot que votre machine garde jalousement en mémoire.

MODE D'EMPLOI

— Choisissez un niveau de difficulté entre 1 et 8, du niveau 1 avec des mots de quatre lettres jusqu'au niveau 8 avec des mots de onze lettres.

— C'est parti, il suffit maintenant de presser la lettre que vous pensez être la bonne.

— Lorsque vous avez perdu, vous voyez apparaître le mot juste, puis la machine vous demande si vous voulez rejouer.

FONCTIONS

REM, CLS, CLEAR, CONSOLE, DATA, READ, FOR...NEXT, STEP, BEEP, INKEY\$, VAL, IF...THEN, GOTO, RESTORE, LEN, GOSUB, RETURN, LINE, MID\$, PRINT, ELSE, ON GOTO, LOCATE.

PROGRAMME

```

5 REM *** PENDU ***
7 CLS:CLER:CONSOLE0,4,0,1,0:CONSOLE@1,1
,0:DIMA$(79)
10 FORD=1TO100STEP2:BEEP1,1:NEXTD
15 PRINT"***** OPTION *****NIVEAU : DE
1 A 8 ?"

```

```

20 A$=INKEY$:B=VAL(A$):IFB>0THENIFB<9THE
N50
30 GOTO20
40 REM *DONNEES*
50 DATAROLE,ABUS,GAZE,ETAI,EPIS,DUPE,NOI
R,OBUS,CIEL,TUBE
55 DATAECLAT,DELAI,MYTHE,GENOU,BEMOL,OMB
RE,ECRAN,POINT,CHENE,EXODE
60 DATARYTHME,CYPRES,FACADE,FACIES,DRAGO
N,DETAIL,FOURBI,MINEUR,PETRIN,RASOIR
70 DATAGAZODUC,FIBROME,PRIEURE,POULAIN,P
ATIENT,ANALYSE,AMORPHE,RENEGAT,RECHUTE
80 DATAQUIGNON,HYSTERIE,SYMPTOME,TRILOGI
E,SAGACITE,SAIGNANT,REVENANT,REUSSITE
90 DATARELIQUAT,RECIDIVE,PSYCHOSE,SOMATI
QUE,REPUGNANT,RESERVOIR,APATHIQUE
95 DATARESIDENCE,REMISSION,SUBSTANCE,RAT
IONNEL,QUENOTTE,SCIATIQUE
100 DATACENTRIFUGE,EXULTATION,EXTRACTION
,PRIMORDIAL,EXACTITUDE,EXPLICABLE
105 DATAETIQUETTE,GONFLEMENT,FRIGIDAIRE,
EXCAVATION
110 DATA ENIGMATIQUE,GOURMANDISE,INELUCT
ABLE,PHYSIOLOGIE,HYDROMETRIE,MAGNANIMITE
115 DATAPNEUMATIQUE,PHYSIONOMIE,PROMONTO
IRE,PROFESSORAL
117 REM *CHARGEMENT*
120 RESTORE50:FORX=0TO79:READA$(X):NEXTX
:R$=A$((B-1)*10+INT(RND(0)*10))
125 S=LEN(R$):FORK=1TOS:G$=G$+CHR$(133):
NEXTK:CLS:FORT=200TO1STEP-10
127 BEEPT,2:NEXTT
130 GOSUB200:BEEP200,5:U=U+1:LOCATE8,1:
PRINTG$:IFG$=R$THEN350
140 E$=INKEY$:IFE$=""THEN140
150 FORL=1TOS:IFMID$(R$,L,1)<>E$THENNEXT
L:U=U+1:GOTO130
160 IFL=1THENG$=E$+MID$(G$,2,S-1):GOTO190

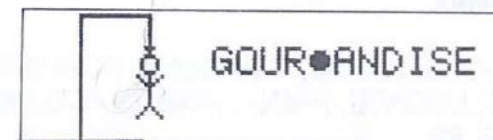
```

```

170 IFL=STHENG$=MID$(G$,1,S-1)+E$:GOTO19
0
180 G$=MID$(G$,1,L-1)+E$+MID$(G$,L+1,S-
L)
190 FORD=L+1TOS:IFMID$(R$,D,1)<>E$THENNE
XTD:GOTO130ELSEL=D:GOTO160
200 IFU=0THENRETURNELSEONUGOTO210,220,23
0,240,250,260,270,280
205 REM *AFFICHAGE DU PENDU*
210 LINE(0,31)-(30,31):RETURN
220 LINE(15,31)-(15,0):RETURN
230 LINE(15,0)-(32,0):RETURN
240 LINE(32,0)-(32,9):RETURN
250 LOCATE5,1:PRINT"":GOTO240
260 LINE(32,15)-(32,22):RETURN
270 LINE(32,18)-(29,15):LINE(32,18)-(35,
15):RETURN
280 LINE(32,22)-(29,25):LINE(32,22)-(35,
25)
300 FORW=1000TO3000STEP50:BEEPW,4:NEXTW:
CLS
305 PRINT"***** PENDU !! *****C'ETAIT ";
R$
310 BEEP100,20:LOCATE0,2:PRINT"REJOUEZ-U
OUS: O/N ?"
320 F$=INKEY$:IFF$="O"THEN7
330 IFF$="N"THENCLS:PRINT"*** A BIENTOT
!! ***":BEEP200,20:END
340 GOTO320
350 FORT=500TO1STEP-10:BEEPT,2:NEXTT:CLS
360 PRINT"***** GAGNE !! *****NOMBRE D'E
SAIS =":U:GOTO310

```

EXEMPLE



PRESENTATION

Jimbo est un véritable casse-tête dont le but est de redresser 8 signes dans un certain ordre. Au départ, le Canon vous affiche 4 ronds et 4 piques dans cet ordre :

●●●● _ ♦♦♦♦

Il faut en un minimum d'essais que vous parveniez à mettre les ronds à la place des piques et inversement. Pour cela, vous avez droit à divers mouvements :

- déplacer un signe dans une case adjacente vide ;
- déplacer un signe en sautant par dessus un autre signe se trouvant dans la case immédiatement adjacente.

MODE D'EMPLOI

Vous devez uniquement rentrer à chaque coup la case départ et la case d'arrivée d'un symbole en tapant leur numéro : si le mouvement est interdit, vous devez recommencer.

FONCTIONS

REM, CLEAR, CLS, CONSOLE, FOR-NEXT, BEEP, END, CHR\$, LOCATE, PRINT, INKEY\$, VAL, IF, THEN, GOTO, OR, ELSE.

PROGRAMME

```

5 REM *** JIMBO ***
7 CLEAR:CLS:CONSOLE0,4,0;1,0:CONSOLE0,1,1,0
10 FORT=1T0100STEP3:BEEPT,1::NEXTT
20 FORK=1T04:A(K)=1:NEXTK:A(5)=0:FORK=6T
09:A(K)=2:NEXTK
30 A$=CHR$(95)+CHR$(133)+CHR$(129):Y=Y+1
:FORS=1T010:BEEPS,4:NEXTS
40 LOCATE0,0:PRINT"***** ESSAIS =";Y:LOCATE5,2
50 FORK=1T09:PRINTMID$(A$,A(K)+1,1);:NEXTK
55 REM *PROPOSITIONS*
60 BEEP90,10:LOCATE2,1:PRINT"CASE DE DEPART ?"
70 L$=INKEY$:L=VAL(L$):IFL>0THENIFL<10THEN80
75 GOTO70
80 BEEP90,10:LOCATE2,1:PRINT"CASE D'ARRIVEE ?"
90 M$=INKEY$:M=VAL(M$):IFM>0THENIFM<10THEN100
95 GOTO90
97 REM *VERIFICATION DU COUP*
100 IFL+1=MORL-1=MTHEN220
120 IFL=9THEN170
130 IFL=1THEN200
140 IFA(L+1)=0ORAL(L-1)=0THEN400
160 GOTO210
170 IFA(L-1)=0THEN400ELSE210
200 IFA(L+1)=0THEN400
210 IFL+2<>MTHENIFL-2<>MTHEN400
220 IFA(L)<>0THEN240
230 BEEP2000,20:LOCATE0,1:PRINT"***PAS DE PIONS !!!**":GOTO410
240 IFA(M)=0THEN260

```

```

250 BEEP2000,20:LOCATE0,1:PRINT"***TROU
OCCUPE !!***":GOTO410
260 A(M)=A(L):A(L)=0:N=A(1)+A(2)+A(3)+A(
4):O=A(6)+A(7)+A(8)+A(9)
270 IFN=8THENIFO=4THEN300
280 GOTO30
290 REM *JEU TERMINE*
300 FORH=200TO1STEP-10:BEEPH,3:NEXTH
310 CLS:PRINT"***** GAGNE !! ***** ES
SAIS =";Y,"REJOUER-VOUS: O/N ?"
320 K$=INKEY$:IFK$="O"THEN7
330 IFK$="N"THENCLS:PRINT"*** A BIENTOT
!! ***":BEEP90,20:END
340 GOTO320
400 FORS=800TO900STEP5:BEEPS,2:NEXTS:LOC
ATE0,1:PRINT"** IMPOSSIBLE !!! **"
410 FORS=1TO800:NEXTS:LOCATE0,1:PRINT"
":GOTO60

```

EXEMPLE

```

***** ESSAIS = 1
CASE DE DEPART ?
*****_*****

```

PRESENTATION

Pour échapper aux dangers qui vous menacent, vous vous réfugiez dans une immense forêt. La nuit tombe et vous devez maintenant regagner au plus vite un abri.

MODE D'EMPLOI

— Avant de jouer choisissez la taille de la forêt : 1 pour petit et 3 pour grand, puis pressez une touche pour commencer.

— Vous êtes représenté par le point clignotant. Pour vous déplacer, utilisez les touches des quatre curseurs. Vous disposez en outre d'une cinquantaine de grenades pour détruire les arbres barrant le passage. Pour en lancer une, appuyez sur la barre espace. Une aventure pleine de suspense.

FONCTIONS

REM, CLEAR, CLS, CONSOLE, FOR...NEXT, STEP, BEEP, PRINT, INKEY\$, VAL, IF...THEN, GOTO, LOCATE, RND, PSET, PRESET, INT, STICK, END, POINT.

PROGRAMME

```

5 REM *** PETIT POUCKET ***
7 CLS:CLEAR:CONSOLE0,4,0,1,1:CONSOLE01,1
,0

```

```

10 FORG=100TO300STEP5:BEEPG,2:NEXTG
20 PRINT"TAILLE DE LA FORET :      DE 1 A
  9 ?":Y=7
30 A$=INKEY$:T=VAL(A$):IFT>0THENIFT<10TH
ENT=T*2::GOTO50
40 GOTO30
50 CLS:LOCATE0,2: BEEP50,20:PRINT"UN INS
TANT...S.U.P"
55 REM *FORMATION DU LABYRINTHE*
60 FORJ=1TOT*6-1:FORK=0TO15
70 IFRND(1)>.5THENPSET(J,K)ELSEPRESET(J,
K)
80 NEXTK:BEEP50,2:NEXTJ:FORC=1TO100STEP2
:BEEPC,1:NEXTC:M=INT(RND(0)*T*3+5)
90 LOCATE0,2:PRINT" ***** PRET ? *****"
100 IFINKEY$=""THEN100
160 LOCATE0,2:PRESET(U,W):BEEP100,5:PRIN
T"GRENADES =" ;M;" " :PSET(X,Y):U=X:W=Y
165 F$=INKEY$:IFF$=" "THEN220
167 REM *DEPLACEMENTS*
170 S=STICK(3):IFS=3THENIFPOINT(X+1,Y)=0
THENX=X+1
180 S=STICK(7):IFX>0THENIFS=7THENIFPOINT
(X-1,Y)=0THENX=X-1
190 S=STICK(5):IFS=5THENIFPOINT(X,Y+1)=0
THENY=Y+1
200 S=STICK(1):IFY>0THEN IFS=1THENIFPOIN
T(X,Y-1)=0THENY=Y-1
210 GOTO250
220 IFPOINT(X+1,Y)=-1THEN IFM>0THENFORU=
100TO1STEP-5:BEEPU,2:NEXTU:X=X+1:M=M-1
250 O=O+1:IFX<0THENX=0
260 IFX>T*6-1THEN300
270 IFY<0THENY=0
280 IFY>15THENY=15
290 GOTO160
295 REM *FIN DU JEU*
300 FORL=1TO1000STEP25:BEEPL,3:NEXTL:CLS

```

```

310 PRINT"SCORE =" ;INT((1000*T+M*20)/O);
" POINTS"
320 LOCATE0,1:PRINT"REJOUER-VOUS: O/N ?"
330 H$=INKEY$:IFH$="O"THEN7
340 IFH$="N"THENCLS:PRINT"*** A BIENTOT
!! ***":BEEP99,20:END
350 GOTO330

```

EXEMPLE



GRENADES = 53 ****

PRESENTATION

Ce jeu éprouve votre dextérité à utiliser les touches du Canon X-07. Des caractères apparaissent à l'écran et vous devez le plus rapidement possible les faire disparaître en appuyant sur les touches correspondantes.

MODE D'EMPLOI

- Entrez le niveau de jeu entre 1 et 4.
- Puis pressez la barre espace pour commencer le jeu.
- Au bout de dix parties, votre score sur 20 s'affichera.
- Après le résultat final, tapez la barre espace et « O » pour rejouer ou « N » pour arrêter.

FONCTIONS

REM, CLS, CLEAR, CONSOLE, FOR...NEXT, BEEP, STEP, PRINT, INKEY\$, VAL, IF...THEN, GOTO, GOSUB, RETURN, INT, RND, LOCATE, MID\$, CHR\$, SCREEN, ON GOTO, RESTORE, READ, DATA, END.

PROGRAMME

```
5 REM *** PHENIX ***
7 CLS: CLEAR 200: CONSOLE 0, 4, 0, 1, 0: CONSOLE 1, 1, 0
10 FORK = 1 TO 100 STEP 5: BEEP K, 2: NEXT K
20 PRINT "***** OPTION ***** NIVEAU : DE
  1 A 4 ?"
```

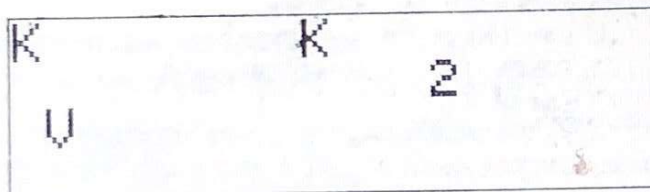
```
30 N$ = INKEY$: N = VAL(N$): IF N > 0 THEN IF N < 5 THEN
  N50
40 GOTO 30
50 CLS: GOSUB 500: FOR W = 1 TO 10: FOR K = 1 TO 10: BEEP K, 4: NEXT K
60 PRINT "***** PRET ? *****": U = RND(0)
70 IF INKEY$ <> " " THEN 70
75 REM *AFFICHAGE DES CARACTERES*
80 CLS: FOR K = 10 TO 1 STEP -1: BEEP K, 2: NEXT K: P =
  INT(RND(1)*5+1)
90 FOR J = 1 TO P: A(J) = INT(RND(1)*19): B(J) = INT(RND(1)*3)
100 BEEP 50, 5: LOCATE A(J), B(J): PRINT MID$(CHR$, INT(RND(1)*26+1), 1): NEXT J
105 REM *JEU DU JOUEUR*
110 L$ = INKEY$: IF L$ = " " THEN E = E + .02: GOTO 110
120 FOR Q = 1 TO P: IF CHR$(SCREEN(A(Q), B(Q))) = L$ THEN 140
130 NEXT Q: FOR K = 800 TO 810: BEEP K, 2: NEXT K: E = E + .1: GOTO 110
140 FOR R = 1 TO 5: BEEP R, 2: NEXT R: LOCATE A(Q), B(Q): PRINT " "
150 FOR S = 0 TO 2: FORT = 0 TO 19: IF SCREEN(T, S) <> 32 THEN 110
160 NEXT T: NEXT S: FOR U = 1 TO 100 STEP 10: BEEP U, 5: NEXT U
170 CLS: NEXT W
180 FOR Y = 1 TO 200 STEP 10: BEEP Y, 3: NEXT Y: IF E > 20 THEN E = 20
185 REM *JEU TERMINE*
190 PRINT "**** TERMINE ** ***** SCORE = "; 20 - INT(E); "/ 20"
200 IF INKEY$ <> " " THEN 200
250 CLS: BEEP 90, 20: PRINT "AUTRE PARTIE : O / N ?"
260 G$ = INKEY$: IF G$ = "O" THEN 7
270 IF G$ = "N" THEN CLS: PRINT "*** A BIENTOT
```

```

!! ***" :BEEP90,20:END
280 GOTO260
400 REM *CARACTERES PAR NIVEAU*
500 DATA0123456789,QWERTYUIOP,ASDFGHJKL,
ZXCUBNM
510 RESTORE500:FORK=1TO4:READM$(K):NEXTK
:ONNGOTO520,530,540,550
520 C$=M$(1):Z=10:RETURN
530 C$=M$(1)+M$(2):Z=20:RETURN
540 C$=M$(1)+M$(2)+M$(3):Z=29:RETURN
550 C$=M$(1)+M$(2)+M$(3)+M$(4):Z=36:RETU
RN

```

EXEMPLE



PRESENTATION

Jeu d'arcades, Sentinelle vous entraîne dans un univers peuplé de robots.

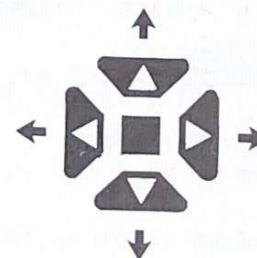
Vous êtes dans une cour et une grande palissade, dessinée sur l'écran par des zigzags, vous empêche de sortir. Des robots vont peu à peu apparaître plus ou moins loin de vous. Le but du jeu est alors de les détruire avec votre laser, le plus rapidement possible, avant que six d'entre eux ne soient affichés sur l'écran.

Vous êtes représenté par un signe « carreau » et les robots par le signe grec phi.

MODE D'EMPLOI

— *Tir.* Vous pouvez tirer dans quatre directions et vous gagnez cent points par robot détruit.

— *Déplacement.* Uniquement sur la ligne où vous vous trouvez.



- Touche Z : vers la gauche,
- Touche C : vers la droite.

Dès que vous êtes prêt à jouer, tapez sur la barre d'espace.

A la fin du jeu, tapez sur la barre d'espace et sur « O » pour rejouer ou « N » pour arrêter.

P.S. : Un robot peut en cacher un autre !

FONCTIONS

REM, CLEAR, CLS, CONSOLE, FOR...NEXT, BEEP, PRINT, IF...THEN, INKEY\$, GOSUB...RETURN, INT, RND, LOCATE, STICK, GOTO, PRESET, PSET, POINT, LINE, END.

PROGRAMME

```

5 REM *** SENTINELLE ***
7 CLS: CLEAR: CONSOLE0,4,0,1,1: CONSOLE0,1,1,0
10 FORK=1 TO 100 STEP 2: BEEP K,1: NEXT K: PRINT "
***** PRET ? *****": X=9
15 IF INKEY$ <> " " THEN 15
20 CLS: FOR E=200 TO 1 STEP -10: BEEP E,2: NEXT E
: GOSUB 150
30 REM *ACTIONS*
35 A=INT(RND(0)*19): B=INT(RND(0)*3): IF A
=X THEN IF B=1 THEN 30
40 GOSUB 300: LOCATE A,B: PRINT " ": I=I+1: IF I>
5 THEN 200
45 FOR D=1 TO INT(RND(0)*20)
50 Q=X: H$=INKEY$: IF H$="Z" THEN X=X-1: IF X<0
THEN X=0
60 IF H$="C" THEN X=X+1: IF X>19 THEN X=19
70 GOSUB 300: M=X*6+3: S=STICK(3): IFS=3 THEN
U=119: W=11: N=1: M=M+3: GOTO 120
80 S=STICK(5): IFS=5 THEN U=M: W=23: N=1: F=4:
GOTO 115

```

```

90 S=STICK(7): IFS=7 THEN U=0: W=11: N=-1: M=M
-4: GOTO 120
100 S=STICK(1): IFS=1 THEN U=M: W=0: N=-1: F=-
4: GOTO 115
110 NEXT D: GOTO 30
112 REM *GRAPHISMES*
115 O=0: FOR T=11+F TO W STEP N: PRESET(M-1
,O): PSET(M-1,T): O=T
117 IF POINT(M,T)=-1 THEN W=T: T=M-1: GOTO 140
118 GOTO 130
120 O=0: FOR T=M TO U STEP N: PRESET(O,W): PSET
(T,W): O=T
125 IF POINT(T,W+1)=-1 THEN 140
130 NEXT T: FOR K=800 TO 0 STEP -1: NEXT K: GOTO 30
135 REM *TOUCHE*
140 FOR K=100 TO 1 STEP -5: BEEP K,2: NEXT K: I=I-
1: LOCATE INT(T/6),INT(W/8): PRINT " "
145 L=L+100: GOTO 30
150 FOR K=0 TO 19 STEP 2: LINE(K*6,24)-((K+1)*
6,31): NEXT K
160 FOR K=1 TO 19 STEP 2: LINE(K*6,31)-((K+1)*
6,24): NEXT K: RETURN
180 REM *TERMINE*
200 FOR K=800 TO 1000 STEP 10: BEEP K,2: NEXT K
210 CLS: PRINT "***** PERDU !! ***** DES
INTEGRES !!! **SCORE =" ; L
220 IF INKEY$ <> " " THEN 220
230 CLS: PRINT "REJOUÉZ-VOUS: O/N ?": BEEP 3
0,20
240 G$=INKEY$: IF G$="O" THEN 7
250 IF G$="N" THEN PRINT "*** A BIENTOT !! *
**": BEEP 90,10: END
260 GOTO 240
300 LOCATE Q,1: PRINT " ": LOCATE X,1: PRINT " "
: RETURN

```

PRESENTATION

Enfin Las Vegas chez vous !!!

Ce programme simule une machine à sous.

Vous avez un capital de 100 \$. Différentes combinaisons gagnantes, situées à la ligne 300, vous permettent de gagner de fortes sommes d'argent.

MODE D'EMPLOI

- Remplacez, ligne 300, les caractères classiques par des caractères graphiques en respectant l'ordre choisi.
- Entrez votre mise, puis les figurines se déroulent à l'écran.
- Ainsi de suite jusqu'à ce que vous n'avez plus un dollar.

FONCTIONS

REM, CLS, CLEAR, CONSOL, DIM, FOR...NEXT, STEP, RESTORE, READ, DATA, PRINT, RND, BEEP, LOCATE, INPUT, ABS, INT, IF...THEN, MID\$, INKEY\$, END, GOTO.

PROGRAMME

```
5 REM *** SLOT MACHIN ***
7 CLEAR:CONSOLE0,4,0,1,0:CONSOLE0,1,1,0:T
=100:D$="ABCD$#":DIMA$(12)
10 FORR=110100STEP5:BEEPR,2:NEXTR
```

```
20 RESTORE300:FORY=1TO12:READA$(Y):NEXTY
25 REM *ETAT DU JEUX*
30 CLS: PRINT"*** SLOT MACHIN ***CAPIT
AL =" ;T;"$":U=RND(0)
40 LOCATE0,2:BEEP90,20:PRINT"
":BEEP90,10:LOCATE0,2
45 REM *MISE*
50 INPUT"MISE ";P:P=ABS(INT(P)): IFP>TTH
EN40
55 REM *TIRAGE ET AFFICHAGE*
60 FORH=50TO1STEP-2:BEEPH,2:NEXTH:FORH=1
TOINT(RND(1)*20)
70 FORF=1TO3:B$(F)=MID$(D$,INT(RND(1)*6+
1),1):NEXTF
80 LOCATE0,2:PRINT"%% ";B$(1);" %%% ";B$
(2);" %%% ";B$(3);" %%" :NEXTH
85 BEEP60,20:FORG=1TO600:NEXTG
90 S$=B$(1)+B$(2)+B$(3):FORU=1TO12
95 REM *BONNE COMBINAISON ?*
100 IFS$=A$(U)THENS=INT(500/U):T=T+S*P:G
OTO200
110 NEXTU:FORJ=800TO900STEP5:BEEPJ,2:NEX
TJ:CLS:PRINT"*MISE PERDUE !!!*"
115 REM *PERDU!!*
120 T=T-P:BEEP90,20:LOCATE0,1: PRINT"CAP
ITAL =" ;T;"$":IFT=<0THEN165
130 BEEPS,20:PRINT"ON CONTINUE : O/N ?"
140 J$=INKEY$:IFJ$="O"THEN30
150 IFJ$="N"THENCLS: PRINT"*** A BIENTO
T !! ***":BEEP4,10:END
160 GOTO140
165 FORU=1000TO1500STEP50:BEEPU,5:NEXTU
167 REM *RUINE!!*
170 CLS:PRINT"***** RUINE !! *****J'ESPE
RE VOUS .....REVOIR BIENTOT !!!!"
180 FORT=1TO800:NEXTT:BEEP90,20:CLS:END
190 REM *GAGNE !!!*
200 FORO=1TO100STEP10:BEEPO,4:NEXTO:CLS
```

```

210 FORO=1TC100STEP10:BEEP0,4:NEXTO
220 PRINTS;"FOIS LA MISE":GOTO130
230 REM *COMBINAISONS GAGNANTES*
300 DATA"AAA","BBB","CCC","DDD","$$$","#
##","ABA","$$$", "BCD","CD#","CBD","D$#"

```

EXEMPLE

```

*** SLOT MACHIN! ***
CAPITAL = 100 $
%% D %%% A %%% $ %%

```

```

*** SLOT MACHIN! ***
CAPITAL = 100 $
●● ♦ ●●● † ●●● $ ●●

```

PRESENTATION

Jeu de logique par excellence, Super mind consiste à découvrir une combinaison de chiffres en utilisant les indications du programme.

MODE D'EMPLOI

— Sélectionnez le niveau de jeu qui détermine le nombre de termes de la combinaison, soit Termes = Niveau + 2.

— A chaque tour, vous devez entrez le nombre de termes demandés par le programme.

— La machine donne alors son verdict, soit :

- Chiffre de gauche : le niveau du coup (voir P.S.),
- Chiffre du centre : le nombre de termes bien placés,
- Chiffre de droite : le numéro du coup joué.

— Dès que la combinaison est découverte, le programme vous l'indique et vous suggère de rejouer, ce à quoi vous répondrez par « O » dans la positive ou « N » dans la négative.

P.S. : Voilà comment se calcule le niveau du coup :

Combinaison à découvrir :	4	5	9	2
Votre proposition :	3	7	6	4
Verdict du programme :	-1	+1	-1	+1

= 0 (niveau du coup)

En résumé, le programme compare les termes un à un et ajoute + 1 par chiffre plus grand, - 1 par plus petit et 0 en cas d'égalité.

FONCTIONS

REM, CLS, CLEAR, CONSOLE, DIM, FOR...NEXT, BEEP, PRINT, INKEY\$, VAL, IF...THEN, GOTO, INT, GOSUB, RETURN, INPUT, LEN, SGN, ELSE, END.

PROGRAMME

```

5 REM *** SUPER MIND ***
7 CLS: CLEAR: CONSOLE0, 4, 0, 1, 0: DIMK(20)
10 FOR T=1 TO 100 STEP 5: BEEP T, 4: NEXT T
15 PRINT "***** OPTION ***** FORCE : DE
  1 A 7 ?"
20 U$=INKEY$: F=VAL(U$): IF F>0 THEN IF F<8 THEN
  N50
30 GOTO 20
40 REM *NOMBRE TIRE AU HASARD*
50 F=F+2: A=INT(RND(0)*10^F): C=A: GOSUB 80
55 REM *PROPOSITION*
60 CLS: FOR Q=100 TO 1 STEP -5: BEEP Q, 2: NEXT Q: P
  RINT F; "TERMES " ;: INPUT D$
63 IF LEN(D$)<>F THEN 60
65 REM *RECHERCHES*
70 B=VAL(D$): I=I+1: C=B: H=F: E=0: D=0: GOSUB
  80: GOTO 120
80 IF A=B THEN 150
90 FOR J=1 TO F
100 K(J+H)=((C/10)-INT(C/10))*10: C=INT(C
  /10): IF K(J)=K(J+H) THEN D=D+1
110 NEXT J: RETURN
120 FOR J=1 TO F: E=E+SGN(K(J+H)-K(J)): NEXT J
125 REM *INDICATIONS*
130 CLS: FOR Q=200 TO 400 STEP 10: BEEP Q, 3: NEXT
  Q
135 PRINT "*****"; E; "*****";
  D; "*****"; I; "*****", " *****"
140 IF INKEY$<>" " THEN 140 ELSE 60

```

```

150 FOR Q=200 TO 1 STEP -10: BEEP Q, 3: NEXT Q :C
  LS
160 PRINT "VOUS AVEZ TROUVE EN", I; "ESSAIS
  ??? "
170 BEEP 34, 20: PRINT "REJOUEZ-VOUS: O/N ?"
180 H$=INKEY$: IF H$="O" THEN 7
190 IF H$="N" THEN CLS: PRINT "*** A BIEN TOT
  ?? ***": BEEP 90, 20: END
200 GOTO 180

```

TIRAGE DE CARTES

PRESENTATION

Ici votre X-07 tire de une à cinq cartes suivant votre demande. Bien sûr, ce programme peut être intégré dans un jeu tel que le poker, good luck !!!

MODE D'EMPLOI

— A la ligne 50, remplacez les caractères de ponctuation par les caractères graphiques représentant les cartes à jouer dans l'ordre suivant : cœur, pique, trèfle et carreau.

— Choisissez le nombre de cartes voulues en pressant une touche entre 1 et 5.

— Une fois les cartes affichées, appuyez sur la barre espace pour continuer.

— « O » pour recommencer un nouveau tirage ou « N » pour sortir du jeu.

FONCTIONS

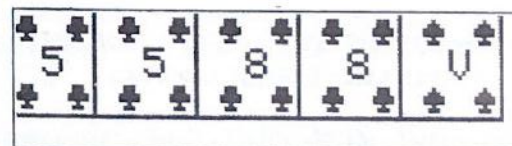
REM, CLS, CLEAR, CONSOLE, FOR...NEXT, STEP, BEEP, PRINT, INKEY\$, VAL, IF..THEN, GOTO, MID\$, INT, RND, LOCATE, LINE, END.

PROGRAMME

```
5 REM *** TIRAGE DE CARTES ***
7 CLS: CLEAR: CONSOLE0,4,0,1,0: CONSOLE01,1,0
```

```
10 FORG=100TO50STEP-2:BEEPG,3:NEXTG
20 PRINT"***** TIRAGE ***** DE 1 A 5 C
ARTES ?"
30 A$=INKEY$:B=VAL(A$):IFB>0THENIFB<6THE
N50
40 GOTO30
50 CLS:FORJ=0TOB-1:C$=MID$("2-~+",INT(RN
D(0)*4+1),1)
55 REM *TIRAGE DES CARTES*
60 U$=MID$("234567890VDRA",INT(RND(0)*13
+1),1)
65 REM *GRAPHISMES ET AFFICHAGES*
70 LOCATEJ+3*J,0:PRINTC$;" ";C$:LOCATEJ+
3*J,2:PRINTC$;" ";C$
80 LOCATEJ+3*J+1,1
90 PRINTU$:BEEP100,10:NEXTJ
100 FORG=1TOB:LINE(18+(G-1)*24,0)-(18+(G
-1)*24,24):NEXTG
110 LINE(0,24)-(18+(B-1)*24,24)
120 FORT=500TO300STEP-10:BEEPT,3:NEXTT
125 IFINKEY$<>" "THEN125
130 CLS:BEEP100,20:PRINT"UN AUTRE TIRAGE
:O/N?"
140 B$=INKEY$:IFB$="O"THEN7
150 IFB$="N"THENPRINT"*** A BIENTOT !! *
**":BEEP100,20:END
160 GOTO140
```

EXEMPLE



TIRAGE DE DES

PRESENTATION

Avec ce petit programme, vous pourrez tirer de un à six dés qui s'afficheront graphiquement à l'écran. Il pourra ensuite servir de base pour l'élaboration de jeux plus complexes comme le Yam's.

MODE D'EMPLOI

— Choisissez le nombre de dés à tirer, entre 1 et 6, en pressant la touche correspondante. Ils s'afficheront avec une petite musique.

— Appuyez sur la barre espace, puis sur « O » pour continuer ou « N » pour sortir du jeu.

FONCTIONS

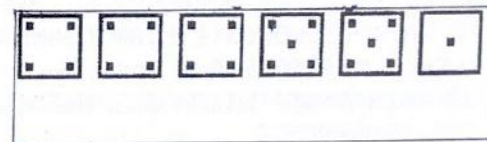
REM, CLS, CLEAR, CONSOLE, FOR...NEXT, STEP, BEEP, PRINT, INKEY\$, VAL, IF...THEN, GOTO, LINE, INT, RND, ON, GOSUB, RETURN.

PROGRAMME

```
5 REM *** TIRAGE DE DES ***
7 CLS: CLEAR: CONSOLE0,4,0,1,0: CONSOLE01,1,0
10 FORG=1TO200STEP10: BEEPG,2:NEXTG
20 PRINT"***** TIRAGE ***** DE 1 A 6 DES ?"
30 A$=INKEY$: B=VAL(A$): IFB>0THENIFB<8THEN50
40 GOTO30
45 REM *TIRAGES ET AFFICHAGES*
```

```
50 CLS:FORJ=0TOB-1:U=J*20:LINE(U,0)-(U+15,0):LINE(U,15)-(U+15,15)
60 LINE(U,0)-(U,15):LINE(U+15,0)-(U+15,15)
70 T=INT(RND(0)*6+1):ONTGOSUB130,140,150,160,170,180:BEEP100,T: NEXTJ
75 FORU=100TO1000STEP50:BEEPU,2:NEXTU
80 IFINKEY$<>" "THEN80
90 CLS:BEEP200,20:PRINT"UN AUTRE TIRAGE: O/N?"
100 F$=INKEY$: IFF$="O"THEN7
110 IFF$="N"THENPRINT"*** A BIENTOT !! * **":BEEP90,30:END
120 GOTO100
125 REM *ROUTINES GRAPHIQUES*
130 H=J*20+7:K=H+1:LINE(H,7)-(K,7):LINE(H,8)-(K,8):RETURN
140 H=J*20+2:K=H+1:LINE(H,2)-(K,2):LINE(H,3)-(K,3)
145 LINE(H+10,12)-(H+11,12):LINE(H+10,13)-(H+11,13):RETURN
150 GOSUB140:GOSUB130:RETURN
160 GOSUB140:H=J*20+12:K=H+1:Q=H-10:R=Q+1
163 LINE(H,2)-(K,2):LINE(H,3)-(K,3)
166 LINE(Q,12)-(R,12):LINE(Q,13)-(R,13):RETURN
170 GOSUB160:GOSUB130:RETURN
180 GOSUB160:H=J*20+2:K=H+1:Q=J*20+12:R=Q+1
190 LINE(H,7)-(K,7):LINE(H,8)-(K,8)
200 LINE(Q,7)-(R,7):LINE(Q,8)-(R,8):RETURN
```

EXEMPLE



DACTYLOGRAPHIE

PRESENTATION

Découvrez sans peine, grâce à ce jeu, la dactylographie.

MODE D'EMPLOI

— Lorsqu'une petite musique retentit, choisissez entre (1) mot et (2) phrase à frapper au clavier. Chaque bonne touche pressée permet d'effacer la lettre correspondante. A la fin, vous connaîtrez votre pourcentage de réussite et pourrez ainsi suivre vos progrès.

FONCTIONS

REM, CLEAR, CLS, CONSOLE, BEEP, DIM, DATA, READ, FOR...NEXT, PRINT, INKEY\$, VAL, IF...THEN, GOTO, INT, RND, STEP, MID\$, CHR\$, LOCATE, END, ELSE.

PROGRAMME

```
5 REM *** DACTYLOGRAPHIE ***
7 CLEAR200:DIMA$(20):CONSOLE0,4,0,1,0:CO
NSOLE01,1,0
8 REM *MOTS ET PHRASES*
10 DATAPSYCHOLOGIE,HYBRIDISME,AUSTRALOPITHEQUE,MASTODONTE
20 DATACONSTITUTIONNEL,IMMEUBLE,TRYPANOS
OME,GEOGRAPHIE
```

```
30 DATACARIOTYPE,GOUVERNEMENT,LA Foudre
A ENCORE DETRUIT
40 DATALE CAMION A DERAPE,UNE TEMPETE SE
DECHaine VIOLEMMENT
50 DATALES POLICIERS FURENT AVERTIS A TE
MPS,LE VOLCAN ENGLOUTIT 50000 ARBRES
60 DATALE TEMPS EST TOUT A FAIT RADIEUX,
LA CONSTRUCTION DU BUILDING EST TERMINEE
70 DATALES EMBOUTEILLAGES SONT ENORMES,U
N NOUVEAU GYMNASE OUvre SES PORTES
80 DATAUN TSUNAMI A ECLATE AUX PHILIPPIN
ES
85 FORS=1TO20:READA$(S):NEXTS
90 FORT=1TO100STEP5:BEEPT,3:NEXTT:E=0:CL
S
95 PRINT"***** OPTION ***** (1) MOT / (
2) PHRASE"
100 U$=INKEY$:V=VAL(U$):IFV>0THENIFV<3TH
EN120
110 GOTO100
120 CLS:FORV=100TO200STEP10:BEEPY,5:NEXT
V:B=INT(RND(0)*10+1)+(V-1)*10
130 PRINT"** C'EST PARTI !! **":FORX=300
TO400STEP10:BEEPX,5:NEXTX:CLS
140 PRINTA$(B):BEEP10,10
150 FORN=1TOLEN(A$(B))
155 K$=INKEY$:IFK$=MID$(A$(B),N,1)THEN25
0
160 E=E+.15:IFE>100THEN260ELSE155
180 CLS:FORL=100TO1STEP -5:BEEPL,2:NEXTL
190 PRINT"***** BRAVO !! *****",100-INT(
E);CHR$(37);
195 PRINT" DE REUSSITE !"
200 FORT=20TO30:BEEPT,8:NEXTT:PRINT"REJ
UEZ-VOUS: O/N ?"
210 K$=INKEY$:IFK$="O"THEN90
220 IFK$="N"THENCLS:PRINT"*** A BIENTOT
!! ***":BEEP99,20:END
```

```

230 GOTO210
240 REM *TOUCHE*
250 U=0:D=N:IFN>20THENU=1:D=N-20
255 LOCATED-1,U:PRINT" ":BEEP1,5:NEXTN:G
OTO180
260 CLS:FORT=800TO900STEP5:BEEP,5:NEXTT
270 PRINT"***** PERDU !! *****":GOTO200

```

PRESENTATION

Voici un jeu qui exercera votre oreille.

Quatre types de sons peuvent être émis par le X-07.

BEEP 5 (très aigu)
 BEEP 100 (aigu)
 BEEP 900 (grave)
 BEEP 2000 (très grave)

A vous de les reconnaître dans une mélodie, plus ou moins longue suivant le niveau (de 1 à 9), que vous aurez préalablement interprétée ou même composée à l'aide des touches des curseurs d'édition :

↑ pour BEEP 5
 → pour BEEP 100
 ↓ pour BEEP 900
 ← pour BEEP 2000

MODE D'EMPLOI

- La machine vous demande si vous voulez une récapitulation des sons émis grâce aux curseurs.
- Ensuite, choisissez le niveau de jeu entre 1 et 9 : 1 pour deux notes,..., 9 pour dix-huit notes.
- Déterminez le nombre d'essais autorisés, puis pressez la barre espace pour commencer.
- La musique est jouée, puis la machine vous demande si vous voulez la réécouter.

— Vous devez ensuite recomposer l'air de musique avec les touches d'édition.

— « Gagné » s'affiche si votre réponse est correcte, « perdu » dans le cas contraire.

— Au bout du nombre d'essais fixés, si vous n'avez toujours pas trouvé, votre score s'affichera.

— Pressez la barre espace, puis « O » pour rejouer ou « N » pour arrêter.

FONCTIONS

REM, CLS, CLEAR, CONSOLE, FOR...NEXT, STEP, BEEP, DIM, GOSUB, RETURN, PRINT, INKEY\$, VAL, IF...THEN, INT, RND, STICK, GOTO, LOCATE, END.

PROGRAMME

```
5 REM *** MELODIA ***
7 CLS: CLEAR: CONSOLE0,4,0,0,0: CONSOLE0,1,1,0
10 FORG=1TO100STEP5: BEEPG,2:NEXTG: DIMA(18),E(18): GOSUB400
13 REM *HAUTEURS DES SONS*
15 B(1)=5: B(2)=100: B(3)=900: B(4)=2000
18 REM *OPTIONS*
20 PRINT"***** OPTION *****NIVEAU : DE 1 A 9 ?": BEEP90,20
30 N$=INKEY$: N=VAL(N$): IFN>0THENIFN<10THEN45
40 GOTO30
45 CLS: BEEP90,20: INPUT"OMBRE D'ESSAIS " :X=X+ABS(INT(X)): IFX=0THEN45
50 FORY=1TOX: CLS: FORG=1TO10: BEEPG,5:NEXTG: PRINT"***** PRET ? *****": U=RND(0)
60 IFINKEY$<>" "THEN60
70 CLS: FORG=20TO30: BEEPG,5:NEXTG: PRINT"* C'EST PARTI !! **"
```

```
75 FORG=1TO500:NEXTG
78 REM *FORMATION DES SONS ET MUSIQUE*
80 FORK=1TON*2: F=INT(RND(1)*4+1): A(K)=B(F): NEXTK
90 FORK=1TON*2: BEEPA(K),10:NEXTK: CLS
100 FORG=1TO600:NEXTG: BEEP50,20: PRINT" DESIREZ-VOUS..... REECOUTER : O/N ?"
110 G$=INKEY$: IFG$="O"THEN90
120 IFG$<>"N"THEN110
125 REM *VOTRE COMPOSITION*
130 BEEP150,20: CLS: PRINT"VOUS POUVEZ COMPOSER": FORK=1TON*2
140 S=STICK(1): IFS=1THENE(K)=5: BEEP5,10: GOTO200
150 S=STICK(3): IFS=3THENE(K)=100: BEEP100,10: GOTO200
160 S=STICK(5): IFS=5THENE(K)=900: BEEP900,10: GOTO200
170 S=STICK(7): IFS=7THENE(K)=2000: BEEP2000,10: GOTO200
180 GOTO140
190 REM *CONTROLE*
200 NEXTK: CLS: FORZ=1TON*2
210 IFA(Z)=E(Z)THENNEXTZ: GOTO300
215 REM *PERDU*
220 FORT=600TO800STEP10: BEEPT,2:NEXTT: PRINT"***** PERDU !! *****"
230 LOCATE0,1: PRINT"C'ETAIT.....": FORK=1TON*2: BEEPA(K),10:NEXTK
240 FORG=1TO600:NEXTG
250 NEXTY: PRINT"SCORE=";M;"/";X;"ESSAIS": BEEP90,20
252 IFINKEY$<>" "THEN252
255 CLS: BEEP90,20: PRINT"REJOUER-VOUS : O/N ?"
260 H$=INKEY$: IFH$="O"THEN7
270 IFH$="N"THENPRINT"*** A BIENTOT !! **": BEEP90,20: END
```

```

280 GOTO260
290 REM *GAGNE*
300 FORT=100TO1STEP-5:BEEPT,2:NEXTT:PRIN
T"***** GAGNE !! *****":M=M+1:GOTO240
350 REM *RAPPEL DES DIVERS SONS*
400 PRINT" VOULEZ-VOUS UN RAPPEL
DES SONS O/N ?"
410 G$=INKEY$:IFG$="O"THENCLS:GOTO450
420 IFG$="N"THENCLS:RETURN
430 GOTO410
450 LOCATE6,1:PRINT"CURSEURS":LOCATE10,0
:BEEP5,40:PRINT"^":LOCATE19,1
460 BEEP100,40:PRINT">":LOCATE10,2:BEEP9
00,40:PRINT"^":LOCATE0,1
470 BEEP2000,40:PRINT"<":FORG=1TO800:NEX
TG:CLS:RETURN

```

PRESENTATION

Ce programme vous permettra d'apprendre le langage morse utilisé autrefois par les télégraphistes.

MODE D'EMPLOI

— Choisissez votre signe d'espace avant toute autre chose.

— Sélectionnez une option :

(T) vous entrez 62 caractères au maximum. La machine vous donne leur traduction en morse.

(N) entrez votre code morse, pour connaître son équivalence.

(F) pour sortir du programme.

— Pressez la barre espace pour continuer.

FONCTIONS

REM, CONSOLE, CLS, CLEAR, PRINT, DIM, DATA, RESTORE, READ, BEEP, FOR...NEXT, IF...THEN, INKEY\$, GOSUB, RETURN, INPUT, ELSE, MID\$, ASC, LEN, GOTO.

PROGRAMME

```

5 REM *** TRADUCTEUR DE MORSE ***
7 CLS:CLEAR300 :CONSOLE0,4,0,1,0:CONSOLE
@1,1,0:DIMA$(54)

```

58

EXAMPLE

SIGNALISATION

PRESENTATION

Ce programme vous permettra d'apprendre, rapidement et sans peine, tous les codes radio.

MODE D'EMPLOI

— Choisissez l'une des trois options possibles : (T) traduction, (E) exercices, (F) fin :

(T) tapez un caractère quelconque, vous aurez immédiatement la traduction.

(E) il s'agit ici d'exercices sous forme de dix questions sur un point chacune.

(F) pour sortir du programme.

FONCTIONS

REM, CLS, CLEAR, CONSOLE, IF...THEN, PRINT, DIM, DATA, READ, BEEP, FOR...NEXT, STEP, INKEY\$, END, ASC, INPUT, GOTO, ELSE.

PROGRAMME

```
5 REM *** SIGNALISATION PHONETIQUE ***
7 CLEAR:CLS:CONSOLE0,4,0,1,0:CONSOLE0,1,1,0:DIMA$(36)
10 DATAZERO,UN,UN ET UN,DEUX ET UN,DEUX FOIS DEUX,TROIS ET DEUX
```

```
20 DATADEUX FOIS TROIS,QUATRE ET TROIS,D
EUX FOIS QUATRE,CINQ ET QUATRE
30 DATAALPHA,BRAVO,CHARLIE,DELTA,ECHO,FO
X-TROT,GOLF,HOTEL,INDIA,JULIET
40 DATAKILO,LIMA,MIKE,NOVEMBER,OHIO,PAPA
,QUEBEC,ROMEO,SIERRA,TANGO
50 DATAUNIFORM,VICTOR,WHISKY,X-RAY,YANKE
E,ZULU
60 FORJ=1TO36:READA$(J):NEXTJ
65 REM *OPTIONS*
70 CLS:FORJ=1TO50STEP5:BEEPJ,2:NEXTJ
75 PRINT"***** OPTION ***** (T)RADUC/(E
)XOS/(F)?"
80 G$=INKEY$:IFG$="E"THEN200
85 IFG$="F"THENCLS:PRINT"*** A BIENTOT !
? ***":BEEP99,10:END
90 IFG$<>"T"THEN80
100 CLS:BEEP50,5:PRINT"VOTRE CARACTERE ?
"
110 Z$=INKEY$:IFZ$=""THEN110
120 R=ASC(Z$):X=0:IFR>47THENIFR<58THEN15
0
130 X=1:IFR>64THENIFR<91THEN150
140 GOTO110
150 IFX=0THENC$=A$(R-47)ELSEC$=A$(R-54)
155 REM *TRADUCTION*
160 FORT=1TO10:BEEPT,2:NEXTT:CLS:PRINT"*
*** TRADUCTION ***";Z$;"->";C$
170 IFINKEY$<>" "THEN170ELSE70
190 REM *EXERCICES*
200 H=0:FORG=1TO10:CLS:W=INT(RND(0)*36+1
):C$=A$(W):IFW>10THEN250
210 BEEP500,10:PRINT"TRADUCTION DE";W-1
;:INPUT0$
220 IFO$=C$THENCLS:BEEP50,10:PRINT"** B
ONNE REPONSE! **":H=H+1:GOTO240
230 CLS:FORU=400TO100STEP20:BEEPU,2:NEXT
U:PRINT"MAUVAISE REPONSE !!! C'ETAIT ";C$
```

```

240 FORD=170800:NEXTD:NEXTG: BEEP30,10
:CLS
245 PRINT"**** TERMINE !! ****VOTRE SCOR
E:";H;" / 10":GOTO170
250 BEEP30,5:PRINT"TRADUCTION DE ";LEFT$
(C$,1);:INPUT0$:BEEP20,10:GOTO220

```

CALCULS SUR FRACTIONS

PRESENTATION

Ce programme permet la réduction et l'approximation de nombres composant une fraction.

MODE D'EMPLOI

— Choisissez (1) pour approximation et (2) pour réduction.

(1) entrez votre nombre ; la précision et le résultat apparaissent.

(2) entrez le numérateur, puis le dénominateur ; la division, si elle est possible, apparaît ensuite.

— Pressez la barre espace pour continuer.

FONCTIONS

REM, CLS, CLEAR, PRINT, CONSOLE, IF...THEN, BEEP, GOTO, INKEY\$, VAL, INPUT, INT, ELSE, ABS, END.

PROGRAMME

```

5 REM *** CALCULS SUR FRACTIONS ***
7 CLS: CLEAR: CONSOLE0,4,0,1,0: CONSOLE01,1
,0: J=10: F$="A/B ="
10 BEEP67,10: PRINT"***** OPTION *****("
1) APPROXIMATION (2) REDUCTION"
20 G$=INKEY$: H=VAL(G$): IFH>0 THEN IFH<3 THEN
N25
21 GOTO20
25 CLS: BEEP30,20: ONH GOTO30,100
27 REM *** APPROXIMATION ***
30 INPUT"VOTRE NOMBRE "; X: BEEP69,10: INPU

```

```

T"VOTRE PRECISION ";Z=J^Z:P=X-INT(X)
40 A=0:B=1:IFP<>0THEN60
50 N=X:C=B:GOTO80
60 D=1/P:C=B*INT(D)+A:A=B:B=C:N=INT(X*C+.5):P=D-INT(D)
70 IFINT((N/C-X)*Z)/Z<>0THEN60
75 REM *RESULTAT*
80 BEEP50,10:CLS:PRINTF$;N;"/";C:GOTO25
5
90 REM *REDUCTION*
100 D=0:P=1E-06:I=1:E=-1
110 INPUT"A/B : NUMERATEUR ";X:BEEP99,5:
INPUT"A/B : DENOMINATEUR ";Y:A=X:B=Y:CLS
120 IFB<>0THEN180ELSE110
130 H=INT(A):O=(A-H)/J:IFO=0THEN160
140 Z=Z*J:E=E+1:IFO<.1THEN140
160 I=I+1:T=INT(O*I+.4)-O*I:IFP<=ABS(T)T
HEN160
170 A=INT((Z/(J^E)+K)*I*(J^E)+.4):B=I*J^
E:P=B:H=A:D=1
180 IFB<=ATHEN200
190 C=A:A=B:B=C
200 Q=INT(A/B):R=A-B*Q:IFR=0THEN220
210 A=B :B=R:GOTO200
220 IFD=0THEN240
225 REM *RESULTAT*
230 BEEP90,10:PRINTF$;H/B;"/";P/B:GOTO25
5
240 IFY/B=1THENBEEP30,10:PRINTF$;X/B:GOT
O255
250 BEEP90,10:PRINTF$;X/B;"/";Y/B
255 IFINKEY$<>" "THEN255
260 CLS:BEEP90,20:PRINT"UN AUTRE CALCUL :
O/N?"
270 J$=INKEY$:IFJ$="O"THEN7
280 IFJ$="N"THENPRINT"*** A BIENTOT !! *
**":BEEP90,20:END
290 GOTO270

```

PRESENTATION

Ce programme permettra aux élèves des classes de première et terminale d'approfondir leurs connaissances en cinématique physique sur le mouvement. Voici le problème posé :

Une balle est lancée en l'air avec une vitesse donnée (en mètres par seconde), vous devez répondre à trois questions.

- 1) Quelle hauteur maximale atteindra la balle ?
- 2) Combien de temps (en secondes) mettra-t-elle pour descendre ?
- 3) Quelle sera sa vitesse (en m/s) après un temps donné ?

MODE D'EMPLOI

— Choisissez un niveau entre 1 et 3 :

- le niveau 1 autorise une marge d'erreur de 10 %,
- le niveau 2 autorise une marge d'erreur de 20 %,
- le niveau 3 autorise une marge d'erreur de 30 %.

— Puis répondez aux trois questions.

— Ensuite, pressez « O » pour recommencer ou « N » pour sortir.

FONCTIONS

CLEAR, CLS, CONSOLE, REM, PRINT, INPUT, FOR...NEXT, STEP, VAL, IF...THEN, GOTO, INT, RND, GOSUB, RETURN, LOCATE, BEEP, INKEY\$, END.

PROGRAMME

```

5 REM *** CINEMATIQUE ***
7 CLS: CLEAR: CONSOLE0, 4, 0, 1, 0: CONSOLE01, 1, 0
10 FORW=1 TO 100 STEP 5: BEEPW, 2: NEXTW
20 PRINT "***** OPTION ***** NIVEAU : DE
  1 A 3 ?"
30 N$=INKEY$: N=VAL(N$): IFN>0 THEN IFN<4 THEN
  N=0
40 GOTO 30
45 REM *QUESTIONS*
50 Z=INT(RND(0)*50+10): GOSUB 300: X=Z^2*.0
  5
60 PRINT "HAUTEUR MAXIMALE ";: GOSUB 170: X=
  Z/5
70 GOSUB 300: PRINT "TEMPS DE RETOMBEE ";: G
  OSUB 170
75 T=INT(RND(0)*Z*2)/10+1: IF T>X THEN 75
80 X=Z-T*10: GOSUB 300: PRINT "SA VITESSE AP
  RES....": T;"SECONDES ";: GOSUB 170
90 FORU=1 TO 200 STEP 10: BEEPU, 2: NEXTU
95 REM *JEU TERMINE*
100 CLS: PRINT "**** TERMINE ?? **** SCORE
  =" ; S ; "/ 3 ESSAIS"
110 LOCATE 0, 2: BEEP 90, 10: PRINT "REJOUER-
  OUS: O/N ?"
120 G$=INKEY$: IF G$="O" THEN 7
130 IF G$="N" THEN CLS: BEEP 90, 20: PRINT "***
  A BIENTOT ?? ***": END
140 GOTO 120
160 REM *DEMANDE DES RESULTATS*
170 INPUT R:E=(X*N*10)/100: IF R+E>X THEN IF
  R-E<=X THEN 200
180 FOR D=800 TO 900 STEP 5: BEEPD, 2: NEXT D
190 CLS: PRINT "REPONSE LOINTAINE ??": GOTO
  220
200 FOR D=100 TO 1 STEP -5: BEEPD, 2: NEXT D

```

```

210 CLS: PRINT "REPONSE APPROCHEE ??": S=S+
  1
220 PRINT "REPONSE =" ; X
230 IF INKEY$ <> " " THEN 230 ELSE RETURN
300 CLS: BEEP 90, 10: PRINT "VITESSE =" ; Z ; "M/
  S": BEEP 50, 10: RETURN

```

DISCRIMINANT

PRESENTATION

Ce programme donne les solutions d'une équation du second degré du type $ax^2 + bx + c = 0$

MODE D'EMPLOI

- Rentrez A, B, C.
- Après le résultat, pressez la barre espace pour continuer.
- Tapez « O » pour un nouveau calcul ou « N » pour arrêter.

FONCTIONS

REM, CLS, CLEAR, CONSOLE, PRINT, BEEP, INPUT, FOR...NEXT, IF...THEN, SQR, INKEY\$, GOTO, END.

PROGRAMME

```
5 REM *** DISCRIMINANT ***
7 CLS: CLEAR: CONSOLE0, 4, 0, 1, 0: CONSOLE01, 1, 0
8 PRINT"**** AX^2+BX+C: ****"
10 BEEP90, 10: INPUT "A "; A: BEEP90, 10: INPUT "B "; B: BEEP90, 10: INPUT "C "; C
15 REM *CALCUL*
20 CLS: D=B^2-4*A*C: BEEP89, 10: PRINT "DELTA =" ; D: FOR T=1 TO 800: NEXT T
```

```
30 IF D=0 THEN 60
40 IF D>0 THEN 70
45 REM *RESULTAT*
50 BEEP50, 10: PRINT "**AUCUNE SOLUTION !**"
: GOTO 85
55 REM *RACINE DOUBLE*
60 BEEP90, 10: PRINT "** RACINE DOUBLE: **X1=X2=" ; -B/(2*A): GOTO 85
65 REM *2 RACINES*
70 BEEP90, 10: PRINT "***2 SOLUTIONS : ***X1=" ; (-B-SQR(D))/(2*A)
80 PRINT "X2=" ; (-B+SQR(D))/(2*A)
85 IF INKEY$ <> " " THEN 85
90 CLS: BEEP89, 20: PRINT "AUTRE CALCUL : O / N ?"
100 J$=INKEY$: IF J$="O" THEN 7
110 IF J$="N" THEN PRINT "*** A BIENTOT !! * **": BEEP90, 20: END
120 GOTO 100
```

FACTORIELLES

PRESENTATION

Ce programme permet de calculer des factorielles de grands nombres ; par exemple $100!$ est calculé en trente-deux secondes.

MODE D'EMPLOI

- Entrez votre valeur, la machine se charge du reste.
- Pressez la barre d'espace et « O » pour continuer ou « N » pour arrêter.

FONCTIONS

REM, CLS, CLEAR, CONSOLE, BEEP, INPUT, FOR...NEXT, LOG, PRINT, INT, INKEY\$, IF...THEN, END, GOTO.

PROGRAMME

```
5 REM *** FACTORIELLES ***
7 CLS: CLEAR: CONSOLE0, 4, 0, 1, 0: CONSOLE01, 1, 0
10 BEEP90, 20: INPUT "VOTRE VALEUR "; Z
20 FOR I=1 TO Z: K=K+(LOG(I)/LOG(10)): NEXT I
30 BEEP90, 10: CLS: PRINT Z; " ! ="
40 PRINT 10^(K-INT(K)); "* 10 ^"; INT(K)
50 IF INKEY$ <> " " THEN 50
```

```
60 CLS: BEEP90, 10: PRINT "AUTRE CALCUL : O / N ?"
70 J$=INKEY$: IF J$="O" THEN 7
80 IF J$="N" THEN PRINT "*** A BIENTOT !! **"
*": BEEP90, 20: END
90 GOTO 70
```

NOMBRES PREMIERS

PRESENTATION

Très utile à la résolution d'équations, ce programme propose deux formules de détermination des nombres premiers.

MODE D'EMPLOI

- Choisissez l'option de détermination, soit :
 - (1) N est-il premier ?
 - (2) Extraction de tous les facteurs de N.
- Entrez votre nombre (N) et le résultat de l'option choisie s'affiche sur l'écran.
- Pour continuer, pressez la barre d'espace.

FONCTIONS

REM, CLS, CLEAR, CONSOLE, BEEP, PRINT, INKEY\$, VAL, IF...THEN, ON GOTO, INPUT, INT, ABS, FOR...NEXT, SQR, ELSE, END.

PROGRAMME

```
5 REM *** NOMBRES PREMIERS ***
7 CLS: CLEAR: CONSOLE 0, 4, 0, 1, 0: CONSOLE 0, 1, 1, 0
10 BEEP 50, 20: PRINT "***** OPTION *****"
: N EST-IL PREMIER ? 2: RECHERCHE LIMITEE"
20 G$=INKEY$: V=VAL(G$): IF V>0 THEN IF V<3 THEN
: ON V GOTO 30, 130
```

```
25 GOTO 20
27 REM *NOMBRE PREMIER ?*
30 CLS: BEEP 30, 20: INPUT "VOTRE NOMBRE "; B:
CLS: B=ABS(INT(B))
35 IF B<4 THEN PRINT B;: GOTO 100
40 D=SQR(B): FOR C=2 TO D
50 IF (B/C)-INT(B/C)=0 THEN H=H+1: IF H=1 THEN
PRINT "DIVISEURS =": BEEP 70, 20
60 IF (B/C)-INT(B/C)=0 THEN PRINT C;: BEEP 5, 5
: B=B/C: C=C-1: F=1
70 IF B=1 THEN C=D
80 NEXT C: IF B>1 THEN PRINT B;
90 IF F=1 THEN 200
100 BEEP 45, 20: PRINT "EST PREMIER": GOTO 200
120 REM *RECHERCHE LIMITEE*
130 CLS: BEEP 50, 20: INPUT "1er NOMBRE "; A: B
BEEP 60, 20: INPUT "2eme NOMBRE "; B
135 A=INT(A): B=INT(B): CLS: IF A>0 THEN IF B>A
THEN 140 ELSE 130
140 IF A<3 THEN X$=" 2": A=A+1: IF A=2 THEN A=3:
X$=" 1 2"
150 BEEP 40, 20: PRINT "ENTRE CES 2 BORNES:"
, X$;: IF (A/2)-INT(A/2)=0 THEN A=A+1
160 FOR C=A TO B STEP 2: D=SQR(C): FOR E=2 TO D
170 IF (C/E)-INT(C/E)=0 THEN E=D: F=1
180 NEXT E: IF F=0 THEN PRINT C;: P=1
190 F=0: NEXT C: IF P=0 THEN PRINT "AUCUN ???"
200 FOR S=30 TO 200 STEP 10: BEEP 5, 2: NEXT S
205 IF INKEY$<>" " THEN 205
210 CLS: BEEP 30, 20: PRINT "UN AUTRE CALCUL:
0/N?"
220 J$=INKEY$: IF J$="0" THEN 7
230 IF J$="N" THEN PRINT "*** A BIENTOT ?? *
**": BEEP 99, 20: END
240 GOTO 20
```

PGCD - PPCM

PRESENTATION

Ce programme mathématique permet de calculer rapidement le PGCD et le PPCM de deux à dix nombres.

MODE D'EMPLOI

- Entrez le nombre de valeurs dont on veut connaître le PGCD et le PPCM, suivi de RETURN.
- Introduisez un à un chaque nombre suivi de RETURN.
- Après chaque résultat, tapez sur la barre d'espace.
- A l'affichage « Autre calcul : O/N ? », taper « O » pour refaire un calcul ou « N » pour arrêter.

FONCTIONS

REM, CLS, CLEAR, CONSOLE, BEEP, INPUT, IF...THEN, GOTO, FOR...NEXT, BEEP, PRINT, INT, INKEY\$, END.

PROGRAMME

```

5 REM *** PGCD-PPCM ***
7 CLS: CLEAR: CONSOLE0, 4, 0, 1, 0: CONSOLE01, 1
  , 0: A=1
10 BEEP50, 1: INPUT "CHOIX: 2 A 10 NOMBRES";
B: IF B>2 THEN IF B<=10 THEN CLS: GOTO20
15 GOTO10
17 REM *ENTREES DES DONNEES*

```

```

20 FOR C=1 TO B: BEEP10, 2: PRINT "NOMBRE"; C; : I
NPUT D: IF D=>1 THEN D=INT(D): A(C)=D: GOTO40
30 FOR G=800 TO 900 STEP5: BEEPG, 2: NEXT G: GOTO
20
40 A=A*D: NEXT C: E=A(1): FOR C=2 TO B: F=E: E=A(
C)
45 REM *CALCUL DU PGCD ET DU PPCM*
50 U=-(INT(F/E)*E-F): IF U=0 THEN70
60 F=E: E=U: GOTO50
70 A=A/E: NEXT C: CLS: BEEP50, 10: PRINT "PGCD
="; E: BEEP50, 10: PRINT "PPCM =" ; A
75 IF INKEY$<>" " THEN75
80 CLS: BEEP200, 10: PRINT "AUTRE CALCUL : O
/N ?"
90 G$=INKEY$: IF G$="O" THEN7
100 IF G$="N" THEN PRINT "*** A BIENTOT !! *
**": BEEP300, 20: END
110 GOTO90

```

STATISTIQUES

PRESENTATION

Vous pourrez, à l'aide de ce programme, calculer plusieurs fonctions statistiques sur un certain nombre de données rentrées préalablement.

MODE D'EMPLOI

- Rentrez vos différentes données.
- Pour arrêter la saisie, tapez « —1 » puis « RETURN ».
- Ensuite s'afficheront :
 - le nombre d'éléments
 - la somme des X
 - la somme des X^2
 - la moyenne des X
 - l'écart type
 - l'écart type —1 (ou échantillon)
 - la variance
- Pressez la barre espace pour continuer, puis faites « O » pour recommencer des calculs ou « N » pour sortir du programme.

FONCTIONS

REM, CLS, CLEAR, CONSOLE, DIM, BEEP, PRINT, FOR...NEXT, INPUT, IF...THEN, SQR, GOSUB, RETURN, INKEY\$, END, ELSE.

PROGRAMME

```

5 REM *** STATISTIQUES DIVERSES ***
7 CLS: CLEAR: CONSOLE 0, 4, 0, 1, 0: CONSOLE@1, 1
, 0: DIM A(100)
10 BEEP 90, 10: PRINT "*ENTREE DES DONNEES*"
20 FOR G=1 TO 10000: BEEP 90, 10: PRINT "DONNEE"
: G: INPUT A(G): IF A(G)=-1 THEN 40
30 NEXT G
40 N=G-1: FOR K=1 TO N: B=B+A(K): NEXT K
50 FOR K=1 TO N: C=C+A(K)^2: NEXT K
60 X=B/N: E=SQR((C-(B^2)/N)/N)
70 F=SQR((C-(B^2)/N)/(N-1))
80 VAR=(C-(B^2)/N)/N
100 REM *RESULTATS*
110 BEEP 90, 10: CLS: PRINT "NOMBRE D'ELEME
NTS =" : N: GOSUB 300
120 PRINT "SOMME DES X =" : B: GOSUB 300
130 PRINT "SOMME DES X^2 =" : C: GOSUB 300
140 PRINT "MOYENNE DES X =" : X: GOSUB 300
150 PRINT "ECART TYPE =" : E: GOSUB 300
160 PRINT "ECART TYPE -1 =" : F: GOSUB 300
170 PRINT "VARIANCE =" : VAR: GOSUB 300
180 CLS: BEEP 89, 10: PRINT "AUTRE CALCUL : O
/N ?"
190 J$=INKEY$: IF J$="O" THEN 7
200 IF J$="N" THEN PRINT "*** A BIENTOT !! *
**": BEEP 90, 20: END
210 GOTO 190
300 IF INKEY$ <> " " THEN 300 ELSE CLS: BEEP 90,
10: RETURN
    
```

SURFACES DIVERSES

PRESENTATION

Ce programme permet de calculer rapidement la surface d'un carré, d'un cercle, d'un cylindre, d'un cube ou d'une sphère.

MODE D'EMPLOI

— Choisir (mode KEY) votre option :

- (1) pour carré
- (2) pour cercle
- (3) pour cylindre
- (4) pour cube
- (5) pour sphère.

— Rentrer les données concernant la surface en question suivies de RETURN.

— A la question « Un autre calcul : O/N ? », tapez « O » pour refaire un autre calcul ou « N » pour arrêter.

FONCTIONS

REM, CLS, CLEAR, CONSOLE, BEEP, PRINT, INKEY\$, VAL, ON...GOSUB, GOTO, END, INPUT, RETURN.

PROGRAMME

```
5 REM *** SURFACES DIVERSES ***
7 CLS: CLEAR: CONSOLE@, 4, 0, 1, 0: CONSOLE@1, 1
, 0: PI=3.1415926
```

```
10 BEEP90, 10: PRINT "***** OPTION *****"
11 (2) (3) (4) (5)"
20 G$=INKEY$: Z=VAL(G$): IF Z>0 THEN IF Z<6 THEN
NCLS: ON Z GOSUB 70, 80, 90, 100, 110: GOTO 40
30 GOTO 20
40 CLS: BEEP90, 20: PRINT "***** SURFACE: **
***"; S: BEEP89, 10
50 PRINT "AUTRE CALCUL: O/N ?"
55 J$=INKEY$: IF J$="N" THEN NCLS: PRINT "*** A
BIENTOT !! ***": BEEP90, 20: END
60 IF J$="O" THEN 7
65 GOTO 55
67 REM *CARRE*
70 BEEP90, 10: INPUT "COTE DU CARRE "; C: S=C
^2: RETURN
75 REM *CERCLE*
80 BEEP90, 10: INPUT "RAYON DU CERCLE "; R: S
=PI*R^2: RETURN
85 REM *CYLINDRE*
90 BEEP20, 10: INPUT "RAYON DU CYLINDRE "; R
: BEEP90, 10: CLS
92 INPUT "HAUTEUR DU CYLINDRE "; H: S=2*PI*
R*(R+H): RETURN
95 REM *CUBE*
100 BEEP60, 10: INPUT "ARETE DU CUBE "; A: S=
6*A^2: RETURN
105 REM *SPHERE*
110 BEEP90, 10: INPUT "RAYON DE LA SPHERE "
: R: S=4*PI*R^2: RETURN
```

BIORYTHMES

PRESENTATION

Ce programme permet d'obtenir jour par jour l'état des courbes émotionnelle, physique et intellectuelle, mais aussi la tendance de chacune d'elles et la moyenne des trois.

MODE D'EMPLOI

— A la question « 1^{re} date », introduire une fois pour toutes la date de naissance, chaque terme étant suivi de RETURN.

— A la question « 2^e date », introduire la date du biorythme, chaque terme étant aussi suivi de RETURN.

— Les valeurs des trois cycles s'affichent alors avec leurs hausses ou baisses éventuelles : taper sur la barre d'espace pour continuer.

— S'affichent alors la moyenne, puis « Encore O/N ? ». Taper « O » si vous voulez recommencer ou « N » pour arrêter.

FONCTIONS

REM, CLS, CLEAR, CONSOLE, FOR...NEXT, BEEP, PRINT, INPUT, IF...THEN, GOTO, SIN, GOSUB, RETURN, MID\$, LOCATE, INKEY\$, LOCATE, END, STR\$, VAL.

PROGRAMME

```

5 REM *** BIORYTHMES ***
7 CLS: CLEAR: CONSOLE0,4,0,1,0: CONSOLE01,1,0
10 FOR Z=1 TO 100 STEP 10: BEEP Z,2: NEXT Z: PRINT
  "**** 1ere DATE: ****"
20 BEEP 40,10: C=100: I=I+1: INPUT "JOUR "; K:
  BEEP 20,10: INPUT "MOIS "; L: BEEP 20,10
30 INPUT "ANNEE "; M: IFL>2 THEN 70
35 REM *MOIS 1 OU 2*
40 U=365*M+K+31*(L-1)+INT((M-1)/4)-INT(3
  /4*(INT((M-1)/C)+1))
50 Z(I)=U: IF I=1 THEN 20
60 GOTO 85
65 REM *AUTRES MOIS*
70 U=365*M+K+31*(L-1)-INT(.4*L+2.3)+INT(
  M/4-INT(3/4*(INT(M)/C)+1))
80 Z(I)=U: IF I=1 THEN CLS: PRINT "**** 2eme D
  ATE: ****": BEEP 50,20: GOTO 20
83 REM *RESULTATS*
85 CLS: FOR V=1 TO 100 STEP 5: BEEP V,2: NEXT V: PR
  INT "***** CYCLES *****"
87 FOR I=1 TO 500: NEXT I: CLS
90 U=Z(2)-Z(1): A$="PHYEMOINT": X(1)=23: X(
  2)=28: X(3)=33: FOR I=1 TO 3: S=2
100 E=360*(U/X(I)): J=360*((E/360)-INT(E/
  360)): G=(J*3.1415926)/180: E=SIN(G): F=F+E
110 N=N+J: C$="HAUSSE": IF J>=82 THEN IF J<
  262 THEN C$="BAISSE": S=1
120 IF J>=442 THEN C$="BAISSE": S=1
130 BEEP 9,9: GOSUB 210: PRINT MID$(A$,1+3*(I
  -1),3); "="; Q: LOCATE 9,I-1: PRINT "/EN "; C$
135 T=T+S: NEXT I: C$="HAUSSE": IF T<5 THEN C$="
  BAISSE"
140 IF INKEY$<>" " THEN 140
150 BEEP 30,10: CLS: E=F/3: GOSUB 210: PRINT "M
  OYENNE ="; Q: BEEP 60,10: I=1: T=0: F=0

```

```

160 PRINT"ELLE EST EN ";C$:LOCATE2,2
170 BEEP40,10:PRINT"UN AUTRE : O/N ?"
180 B$=INKEY$:IFB$="O"THENCLS:PRINT"****
  2eme DATE: ****":BEEP40,20:GOTO20
190 IFB$="N"THENCLS:PRINT"*** A BIENTOT
  ?? ***":BEEP45,20:END
200 GOTO180
210 H$=STR$(E):Q=VAL(MID$(H$,1,5)):RETUR
N

```

PRESENTATION

Ce programme donne accès à un traitement de texte assez puissant. Il accepte jusqu'à cent lignes de soixante signes et cela en version de base.

MODE D'EMPLOI

Huit fonctions principales sont disponibles :

(S) pour le stockage des textes. Le numéro de ligne s'inscrit en haut à gauche. Pressez RETURN pour indiquer la fin du texte.

(I) pour l'insertion d'une ligne ; indiquez son numéro suivi de RETURN.

(V) pour initialiser : soit (T) pour initialisation totale, (P) pour initialisation partielle.

(R) permet de dérouler le papier du nombre de lignes voulues. Pressez RETURN pour retourner au menu.

(E) permet l'édition du texte sur l'imprimante traçante X-710.

Plusieurs options sont alors disponibles :

- la couleur de 1 à 4.
- la taille de 0 à 15.
- la justification soit : (G) pour gauche, (D) pour droite, (C) pour centrée.

L'édition implique que vous rentriez la ligne de début et celle de fin d'impression. Pressez RETURN pour revenir au menu principal.

(L) offre une visualisation à l'écran d'une ligne quelconque. Pressez RETURN pour retourner au menu.

(C) pour la correction d'une ligne quelconque. Indiquez le numéro de la ligne à corriger suivie du nouveau contenu. Pressez RETURN pour accéder au menu.

(F) pour arrêter le programme.

FONCTIONS

REM, CLS, CLEAR, CONSOLE, FOR...NEXT, PRINT, BEEP, INKEY\$, IF...THEN, INPUT, GOTO, ELSE, STEP, DIM, GOSUB, RETURN, LPRINT, CHR\$, VAL, LEN.

PROGRAMME

```

5 REM *** CANON SCRIPT ***
7 CLS:CONSOLE0,4,0,1,0:CONSOLE01,0,0
10 FORG=1TO20:BEEPG,2:NEXTG
15 REM *OPTIONS*
20 CLS:PRINT"***** OPTIONS: ***** (S) (
I) (V) (R) (E) (L) (C) (F)"
30 J$=INKEY$:IFJ$="I"THEN200
35 IFJ$="F"THENCLS:BEEP60,10:END
40 IFJ$="U"THEN300
45 IFJ$="L"THEN800
50 IFJ$="R"THEN400
55 IFJ$="C"THEN900
60 IFJ$="E"THEN500
70 IFJ$<>"S"THEN30
90 REM *STOCKAGE*
100 CLS:I=I+1:IFI>100THEN690
110 BEEP50,10:PRINTI;:INPUTA$(I):IFA$(I)
=" "THENI=I-1:GOTO10
120 GOTO100
170 REM *INSERTION*
200 K=0:IFI<1THEN10ELSECLS:BEEP5,10:INP
UT"LIGNE A INSERER ";K:IFK=0THEN10

```

```

205 IFK>0THENIFK=<ITHEN220
210 GOTO200
220 I=I+1:FORE=ITOKSTEP-1:A$(E)=A$(E-1):
NEXTE
230 CLS:PRINTK;:INPUTA$(K):GOTO200
250 REM *INITIALISATION*
300 CLS:BEEP50,10:PRINT"***INITIALISATIO
N***(P)ARTIELLE/(T)OTALE"
310 J$=INKEY$:IFJ$="P"THEN340
320 IFJ$<>"T"THEN310
330 CLEAR200:DIMA$(100):BEEP50,10:CLS:PR
INT"**FICHIERS EFFACES**"
335 GOSUB700:GOTO10
340 M=0:IFI<1THEN10ELSE BEEP50,10:CLS:IN
PUT"LIGNE A SUPPRIMER ";M:IFM=0THEN10
345 IFM>0THENIFM=<ITHEN360
350 GOTO340
360 FORO=MTOI:A$(O)=A$(O+1):NEXTO:A$(I)=
"":I=I-1
370 BEEP50,10:CLS:PRINT"***LIGNE EFFACEE
***":GOSUB700:GOTO340
390 REM *RETOUR-CHARIOT ET DEROULEMENT*
400 CLS:BEEP99,10:INPUT"NOMBRE DE LIGNES
";N:LPRINTCHR$(18)
410 FORG=1TON-1:LPRINT"F":NEXTG:LPRINTCH
R$(17):GOTO10
490 REM *EDITION*
500 CLS:BEEP99,10:PRINT"COULEUR : DE 1 A
4 ?"
510 J$=INKEY$:C=VAL(J$):IFC>0THENIFC<5TH
ENC=C-1:GOTO530
520 GOTO510
530 CLS:BEEP50,10:INPUT"TAILLE : DE 0 A
15 ";T:IFT>0THENIFT<16THENT=T+1:GOTO550
540 GOTO530
550 CLS:BEEP50,10:PRINT"**** IMPRESSION
**** (G) (C) (D)"
560 J$=INKEY$:IFJ$="G"THENS=0::GOTO600

```

```

570 IFJ$="C"THENS=1:GOTO600
580 IFJ$="D"THENS=2:GOTO600
590 GOTO560
600 GOSUB950: BEEP15,10:CLS:INPUT"LIGNE
DE DEBUT ";U:IFU>0THENIFU=<I THEN620
610 GOTO600
620 CLS:BEEP60,10:INPUT"LIGNE DE FIN ";W
:IFW>0THENIFW=<I THEN640
630 GOTO620
640 IFU>W THEN600
650 FORY=UTOW:U=0: IFS=1THENU=(A-LEN(A$(
Y))) / 2
660 IFS=2THENU=A-LEN(A$(Y))
670 Z$="":IFU=0THEN680ELSEFORK=1TOU:Z$=Z
$+" ":NEXTK
680 LPRINT[T,C]Z$;A$(Y):NEXTY:GOTO10
690 BEEP300,20:I=I-1:PRINT"**FICHIER SAT
URE!!**":GOSUB700:GOTO10
700 FORL=1TO800:NEXTL:RETURN
750 REM *LISTE MANUELLE*
800 D=0:CLS:IFI<1THEN10ELSEBEEP90,10:INP
UT"LIGNE A LISTER ";D:IFD=0THEN10
810 IFD>0THENIFD=<I THEN830
820 GOTO800
830 CLS:BEEP89,10:PRINTA$(D)
840 IFINKEY$<>CHR$(13)THEN840ELSE800
860 REM *CORRECTION MANUELLE*
900 D=0:IFI<1THEN10ELSE CLS:BEEP89,10:IN
PUT"LIGNE A CORRIGER ";D:IFD=0THEN10
910 IFD>0THENIFD<=I THEN920
915 GOTO900
920 CLS:BEEP90,10:PRINTD;:INPUTA$(D):GOT
O900
950 IFT=1THENA=78
955 IFT=2THENA=40
960 IFT=3THENA=26
965 IFT=4THENA=20

```

```

970 IFT=5THENA=16
975 IFT=6THENA=13
980 IFT=7THENA=11
985 IFT=8THENA=10
986 IFT=9ORT=10THENA=8
990 IFT=11THENA=7
991 IFT=12ORT=13THENA=6
995 IFT=14ORT=15ORT=16THENA=5
997 RETURN

```

COMPTEUR TELEPHONIQUE

PRESENTATION

Ce programme permet de calculer le coût de revient d'une communication, et évite ainsi les mauvaises surprises en fin de trimestre.

MODE D'EMPLOI

- Entrez l'unité de temps (TAXE DE BASE en secondes).
- Sélectionnez le taux de remise soit :
 - 1-35 %
 - 2-50 %
 - 3-65 %
 - 4-100 %
- Pressez RETURN dès que votre correspondant décroche.
- Le compte se fait au rythme de l'unité de temps divisée par le taux de remise. Pressez une touche quand la communication s'interrompt.
- Le cumul des appels apparaît alors à l'écran.
- Pressez « O » pour un nouvel appel ou « N » pour arrêter le programme.

FONCTIONS

REM, CLS, CLEAR, CONSOLE, BEEP, INPUT, PRINT, INKEY\$, VAL, IF...THEN, GOTO, ELSE, LOCATE, FOR...NEXT, STEP, END.

PROGRAMME

```

5 REM *** COMPTEUR TELEPHONIQUE ***
7 CLEAR:CONSOLE0,4,0,1,0:CONSOLE01,1,0:C
LS:DIMG(5):G(1)=2.8971:G(2)=2:G(4)=1
8 REM *OPTIONS DIVERSES*
10 G(3)=1.5385:BEEP90,10:INPUT"TAXE DE B
ASE (en s)";C:E=.645
20 BEEP90,10:CLS:PRINT"TAUX: 1/35%    2/5
0%    3/65%    4/100%"
30 G=VAL(INKEY$):IFG<1ORG>4THEN30
40 C=C*G(G)
50 CLS:BEEP90,20:PRINT"***** PRET ? ***
***"
60 IFINKEY$=""THEN60ELSECLS
65 REM *PRIX*
70 D=(.05+(5.2E-4*(60/C)))/6:LOCATE0,0:P
RINT"PRIX ->";USING"####.##";E
80 FORI=0TOCSTEPD:J$=INKEY$:IFJ$=""THENN
EXTI:E=E+.645:BEEP5,2:GOTO70
100 S=S+E:CLS:PRINT"CUMUL =";USING"####.
##";S:BEEP90,20
110 PRINT"COUP DE FIL : O/N ?"
120 H$=INKEY$:IFH$="O"THEN10
130 IFH$="N"THENCLS:PRINT"*** A BIENTOT
!! ***":BEEP90,20:END
140 GOTO120

```

CONVERSION ACRE-HECTARE

PRESENTATION

Vous pourrez ici convertir les acres en hectares ou les hectares en acres.

MODE D'EMPLOI

— Choisissez l'une des deux options de conversion.

(A) acre → hectare

(H) hectare → acre

— Entrez votre mesure ; le résultat s'affiche alors.

FONCTIONS

CLS, CLEAR, CONSOLE, REM, BEEP, PRINT, INKEY\$, IF...THEN, INPUT, GOTO, END.

PROGRAMME

```

5 REM *** CONVERSION ACRE <-> HECTARE **
*
7 CLS: CLEAR: CONSOLE0,4,0,1,0: CONSOLE01,1,0
10 BEEP90,10: PRINT"***** OPTION *****"
11 A)CRE --> HECTARE (H)ECTARE --> ACRE"
20 J$=INKEY$: IF J$="H" THEN80
30 IF J$<>"A" THEN20
40 REM *ENTREES DES DONNEES ET RESULTAT*

```

```

50 BEEP90,10: CLS: INPUT"MESURE EN ACRES "
;A
70 BEEP90,10: CLS: PRINT"MESURE EN HECTARE
S=",A/2.471: GOTO100
80 CLS: BEEP90,10: INPUT"MESURE EN HECTARE
S ";H
90 BEEP90,10: CLS: PRINT"MESURE EN ACRES =
",H*2.471
100 BEEP90,10: PRINT"AUTRE CALCUL: O/N ?"
110 H$=INKEY$: IF H$="O" THEN7
120 IF H$="N" THEN CLS: PRINT"*** A BIENTOT
?? ***": BEEP90,20: END
130 GOTO110

```

CONVERSION ARABE-ROMAIN

PRESENTATION

Ce programme traduit tous les nombres écrits en chiffres arabes, utilisés couramment dans le monde, en chiffres romains.

MODE D'EMPLOI

- Donnez un nombre de vingt-cinq chiffres au maximum.
- Ensuite votre choix, suivi du résultat, apparaît à l'écran.
- Pour continuer, pressez la barre espace.

FONCTIONS

REM, CLS, CLEAR, CONSOLE, BEEP, INPUT, LEN, FOR...NEXT, GOTO, ASC, IF...THEN, VAL, ON GOSUB, PRINT, RETURN, INKEY\$, END, MID\$.

PROGRAMME

```

5 REM *** CONVERSION ARAPE <---> ROMAIN
***
7 CLS: CLEAR: CONSOLE0,4,0,1,0: CONSOLE01,1,0
10 E=0: V=10: CLS: BEEP30,20: INPUT "VOTRE NO
MBRE "; N$: FOR I=1 TO LEN(N$)
15 REM *TRAITEMENT DES CHAINES*
20 IF MID$(N$, I, 1) = " " THEN NEXT I: GOTO 10

```

```

30 N$=MID$(N$, I, LEN(N$)-I+1): FOR J=1 TO LEN
(N$)
40 A$=MID$(N$, J, 1): GOSUB 50: Z=V*Z+R: NEXT J
: GOTO 160
50 IF ASC(A$)>47 THEN IF ASC(A$)<58 THEN R=VAL
(A$): RETURN
60 G=5040: FOR K=1 TO LEN(N$): A$=MID$(N$, K, 1
): H=1
70 IF A$="V" THEN H=5
80 IF A$="X" THEN H=U
90 IF A$="L" THEN H=50
100 IF A$="C" THEN H=100
110 IF A$="D" THEN H=500
120 IF A$="M" THEN H=1000
130 IF H=1 THEN IF A$<>"I" THEN 10
140 F=H: IF H>G THEN F=H-2*G
145 REM *RESULTAT EN ARABE*
150 G=H: E=E+F: NEXT K: BEEP60,20: CLS: PRINTN
$; " = "; E: GOTO 340
160 BEEP50,20: CLS: PRINTN$; " = ";
170 IF Z>999 THEN PRINT "M"; Z=Z-1000: GOTO 17
0
180 FOR L=1 TO 3: ON LGOSUB 310,320,330: B=INT(
Z/U^(3-L))
190 ON B+1 GOSUB 210,220,230,240,250,260,27
0,280,290,300
200 Z=Z-B*U^(3-L): NEXT L: GOTO 340
205 REM *RESULTAT EN ROMAIN*
210 RETURN
220 PRINTN$;: RETURN
230 PRINTN$;N$;: RETURN
240 PRINTN$;N$;N$;: RETURN
250 PRINTN$;X$;: RETURN
260 PRINTX$;: RETURN
270 PRINTX$;N$;: RETURN
280 PRINTX$;: GOTO 230
290 PRINTX$;: GOTO 240
300 PRINTN$;Y$;: RETURN

```

```

310 N$="C":X$="D":Y$="M":RETURN
320 Y$=N$:N$="X":X$="L":RETURN
330 Y$=N$:N$="I":X$="U":RETURN
340 IF INKEY$ <> " " THEN 340
350 BEEP 56, 20:CLS:PRINT "UN AUTRE CALCUL :
O/N?"
360 J$=INKEY$:IF J$="O" THEN 7
370 IF J$="N" THEN PRINT "*** A BIENTOT !! *
**":BEEP 90, 20:END
380 GOTO 360

```

CONVERSION DE CAPACITES

PRESENTATION

Ce programme traduit des mesures françaises de capacité en mesures anglo-saxonnes, selon les six options suivantes :

- (1) litres → gallons GB
- (2) litres → gallons US
- (3) litres → pints GB
- (4) litres → pints US
- (5) litres → quarts GB
- (6) litres → quarts US

MODE D'EMPLOI

- Choisissez une option puis (1) conversion de mesures françaises en mesures anglo-saxonnes ou (2) conversion de mesures anglo-saxonnes en mesures françaises.
- Rentrez votre donnée.
- Puis pressez la barre espace pour continuer.
- A la question « Un autre calcul : O/N ? », tapez « O » pour continuer ou « N » pour arrêter.

FONCTIONS

REM, CLS, CLEAR, CONSOLE, BEEP, INKEY\$, VAL, PRINT, IF...THEN, GOTO, LOCATE, ON GOTO, GOSUB, RETURN, INPUT.

PROGRAMME

```

5 REM *** CONVERSION DE CAPACITES ***
7 CLS: CLEAR: CONSOLE0,4,0,1,0: CONSOLE0,1,1,0
8 REM *CHOIX DIVERS*
10 BEEP90,20:N$="LITRES ":PRINT"***** O
PTION ***** (1)(2)(3)(4)(5)(6)"
20 G$=INKEY$:Z=VAL(G$):IFZ>0THENIFZ<7THE
N40
30 GOTO20
40 BEEP90,20:LOCATE0,1:PRINT"1: FRANCAIS
->ANGLAIS2:ANGLAIS->FRANCAIS"
50 G$=INKEY$:Y=VAL(G$):IFY>0THENIFY<3THE
N70
60 GOTO50
70 CLS:BEEP90,10:ONZGOTO75,95,115,135,15
5,175
73 REM *CALCULS ET RESULTATS*
75 ONYGOTO80,90
80 GOSUB240:G=L*.22:BEEP5,5:PRINT"GALLON
S GB =" ;G:GOTO200
90 INPUT"GALLONS GB " ;G:L=4.546*G:GOTO25
0
95 ONYGOTO100,110
100 GOSUB240:G=L*.2642*L:BEEP5,5:PRINT"GAL
LONS US =" ;G:GOTO200
110 INPUT"GALLONS US " ;G:L=3.785*G:GOTO2
50
115 ONYGOTO120,130
120 GOSUB240:G=L*1.7596:BEEP5,5:PRINT"PI
NTS GB =" ;G:GOTO200
130 INPUT"PINTS GB " ;G:L=G*.5683:GOTO250
135 ONYGOTO140,150
140 GOSUB240:G=L*2.11327:BEEP5,5:PRINT"P
INTS US =" ;G:GOTO200
150 INPUT"PINTS US " ;G:L=G*.4732:GOTO250
155 ONYGOTO160,170

```

```

160 GOSUB240:G=L*.8795:BEEP5,5:PRINT"QUA
RTS GB =" ;G:GOTO200
170 INPUT"QUARTS GB " ;G:L=G*1.137:GOTO25
0
175 ONYGOTO180,190
180 GOSUB240:G=L*1.057:BEEP5,5:PRINT"QUA
RTS US =" ;G:GOTO200
190 INPUT"QUARTS US " ;G:L=G*.9463:GOTO25
0
200 IFINKEY$<>" "THEN200
205 CLS:BEEP40,20:PRINT"AUTRE CALCUL : 0
/N ?"
210 J$=INKEY$:IFJ$="0"THEN7

```

CONVERSION DE FORCES

PRESENTATION

Ce programme permet de faire des conversions de forces selon les options suivantes :

- (1) Newtons → dynes
- (2) Dynes → newtons
- (3) Kilogrammes poids → newtons
- (4) Newtons → kilogrammes poids
- (5) Pounds weight → newtons
- (6) Newtons → pounds weight

MODE D'EMPLOI

- Choisissez une option entre 1 et 6.
- Rentrez vos données dans l'unité choisie.
- Après le résultat, pressez la barre espace.
- A la question « Autre calcul : O/N ? », tapez « O » pour recommencer ou « N » pour sortir.

FONCTIONS

REM, CLS, CLEAR, CONSOLE, BEEP, PRINT, INKEY\$, VAL, IF...THEN, GOTO, ON GOTO, INPUT, END.

PROGRAMME

```
5 REM *** CONVERSION DE FORCES ***
7 CLS: CLEAR: CONSOLE 0, 4, 0, 1, 0: CONSOLE 0, 1, 1, 0
```

```
10 BEEP 90, 20: PRINT "***** OPTION *****"
(1)(2)(3)(4)(5)(6)"
20 G$=INKEY$: Z=VAL(G$): IF Z>0 THEN IF Z<7 THEN
N40
30 GOTO 20
40 N$="NEWTONS ": CLS: BEEP 90, 20: ON Z GOTO 5
0, 60, 70, 80, 90, 100
45 REM *CALCULS ET RESULTATS*
50 PRINT N$: INPUT F: U=F*15^5: BEEP 5, 5: PRINT
"DYNES =": U: GOTO 110
60 INPUT "DYNES ": F: U=F*15^-5: BEEP 5, 5: PRINT
N$: "=": U: GOTO 110
70 INPUT "KILOGRAMMES POIDS ": F: U=F*9.807
: BEEP 5, 5: PRINT N$: "=": U: GOTO 110
80 PRINT N$: INPUT F: U=F*.102: BEEP 5, 5: PRINT
"KILOGRAMMES POIDS =": U: GOTO 110
90 INPUT "POUNDS WEIGHT ": F: U=F*4.448: BEEP
5, 5: PRINT N$: "=": U: GOTO 110
100 PRINT N$: INPUT F: U=F*.2248: BEEP 5, 5: PRINT
"POUNDS WEIGHT =": U
110 IF INKEY$<>" " THEN 110
120 BEEP 90, 20: CLS: PRINT "AUTRE CALCUL : O
/N ?"
130 J$=INKEY$: IF J$="O" THEN 7
140 IF J$="N" THEN PRINT "*** A BIENTOT ***"
: BEEP 90, 20: END
150 GOTO 130
```

CONVERSION DE LONGUEURS

PRESENTATION

Ce programme permet de faire la conversion entre longueurs françaises et anglaises.

MODE D'EMPLOI

— Choisissez l'une des cinq options :

- (1) mètres ↔ feet
- (2) mètres ↔ inches
- (3) kilomètres ↔ miles,
- (4) kilomètres ↔ miles nautiques
- (5) mètres ↔ yards

— Puis (1) pour français ↔ anglais
(2) pour anglais ↔ français

— Après le résultat, pressez la barre espace et « O » pour recommencer ou « N » pour sortir.

FONCTIONS

CLS, CONSOLE, REM, BEEP, PRINT, INKEY\$, VAL, IF...THEN, GOTO, ON GOTO, GOSUB, RETURN, INPUT, END.

PROGRAMME

```
5 REM *** CONVERSION DE LONGUEURS ***
7 CLS: CLEAR: CONSOLE0, 4, 0, 1, 0: CONSOLE0 1, 1, 0
8 REM *CHOIX DIVERS*
```

```
10 N$="METRES ":PRINT"***** OPTION ****
**[1] [2] [3] [4] [5]":BEEP90,10
20 G$=INKEY$:Z=VAL(G$):IFZ>0THENIFZ<6THE
N50
30 GOTO20
50 BEEP90,20:LOCATE0,1:PRINT"1:FRANCAIS-
>ANGLAIS 2:ANGLAIS->FRANCAIS"
60 G$=INKEY$:Y=VAL(G$):IFY>0THENIFY<3THE
N75
70 GOTO60
75 CLS:BEEP90,10:ONZGOTO80,100,120,140,1
60
78 REM *CALCUL ET RESULTAT*
80 ONYGOTO85,90
85 GOSUB220:F=M*3.2808399:BEEP90,10:PRIN
T"FEET =" ;F:GOTO180
90 INPUT"FEET " ;F:M=F*.3048:GOTO230
100 ONYGOTO105,110
105 GOSUB220:I=M*39.37:BEEP90,10:PRINT"I
NCHES =" ;I:GOTO180
110 INPUT"INCHES " ;I:M=I*.0254:GOTO230
120 ONYGOTO125,130
125 INPUT"KILOMETRES " ;D:M=.621504*D:BEE
P90,10:PRINT"MILES =" ;M :GOTO180
130 INPUT"MILES " ;M:D=M*1.609:BEEP90,10:
PRINT"KILOMETRES =" ;D:GOTO180
140 ONYGOTO145,150
145 INPUT"KILOMETRES " ;D:M=D*.5399568:BE
EP90,10
146 PRINT"MILES NAUTIQUES =" ;M:GOTO180
150 INPUT"MILES NAUTIQUES " ;M:D=M*1.852:
BEEP90,10
155 PRINT"KILOMETRES =" ;D:GOTO180
160 ONYGOTO165,170
165 GOSUB220:G=M*1.0936132:BEEP90,10:PRI
NT"YARDS =" ;G:GOTO180
170 INPUT"YARDS " ;G:M=G*.9144:GOTO230
180 IFINKEY$<>" "THEN180
```

```

185 BEEP150,20:CLS:PRINT"AUTRE CALCUL :
O/N ?"
190 U$=INKEY$:IFU$="O"THEN?
200 IFU$="N"THENPRINT"*** A BIENTOT !! *
**":BEEP78,10:END
210 GOTO190
220 PRINTN$;:INPUTM:RETURN
230 BEEP90,10:PRINTN$;"=";M:GOTO180

```

PRESENTATION

Ce programme permet de convertir les mesures anglaises usuelles de poids en mesures françaises et inversement.

MODE D'EMPLOI

— Choisissez l'une des quatre options :

- (1) grammes ↔ onces
- (2) onces ↔ grammes
- (3) kilogrammes ↔ pounds
- (4) livres ↔ kilogrammes

— Ensuite, entrez vos données.

— Après le résultat, pressez la barre espace puis « O » pour recommencer ou « N » pour arrêter.

FONCTIONS

REM, CLEAR, CLS, CONSOLE, BEEP, PRINT, INKEY\$, VAL, IF...THEN, ON GOTO, INPUT, GOTO, END.

PROGRAMME

```

5 REM *** CONVERSION DE POIDS ***
7 CLS:CLEAR:CONSOLE0,4,0,1,0:CONSOLE01,1,0
10 BEEP20,20:PRINT"***** OPTION *****
(1) (2) (3) (4)"

```

```

20 G$=INKEY$:Z=VAL(G$):IF Z>0 THEN IF Z<5 THEN
N40
30 GOTO 20
40 CLS:BEEP 90,20:ON Z GOTO 50,60,70,80
45 REM *ENTREES DES DONNEES ET RESULTAT*
50 INPUT "GRAMMES ";G:O=G*.0352733:BEEP 5,
10:PRINT "OUNCES =" ;O:GOTO 90
60 INPUT "OUNCES ";O:G=28.35*O:BEEP 90,20:
PRINT "GRAMMES =" ;G:GOTO 90
70 INPUT "KILOGRAMMES ";K:P=K*2.2046:BEEP
40,20:PRINT "POUNDS =" ;P:GOTO 90
80 INPUT "POUNDS ";P:K=P*.4536:BEEP 90,20:
PRINT "KILOGRAMMES =" ;K
90 IF INKEY$<>" " THEN 90
100 BEEP 90,20:CLS:PRINT "AUTRE CALCUL : O
/N ?"
110 G$=INKEY$:IF G$="O" THEN 7
120 IF G$="N" THEN PRINT "*** A BIENTOT !! *
**":BEEP 90,20:END
130 GOTO 110

```

PRESENTATION

Ce programme permet de calculer trois choses :

- les dates de Pâques, Pentecôte et Ascension d'une année quelconque,
- le nombre de jours entre deux dates quelconques,
- le jour d'une date quelconque.

MODE D'EMPLOI

- Choisir (mode Key) son option de calcul :
 - (1) dates de Pâques, Pentecôte et Ascension,
 - (2) nombre de jours,
 - (3) jour d'une date,
 - (F) sortie du programme,
- Entrez les données demandées suivies de RETURN.
- Tapez sur la barre d'espace pour retourner au menu principal après un résultat.

FONCTIONS

REM, CLS, CLEAR, CONSOLE, BEEP, PRINT, INKEY\$, END, IF...THEN, INPUT, INT, FOR...NEXT, GOTO, ELSE, GOSUB, RETURN, ABS, DATA, RESTORE, READ, LOCATE, LINE.

PROGRAMME

```

5 REM *** DATES ***
7 CLS: CLEAR: CONSOLE 0,4,0,1,0: CONSOLE 0,1,1
,0

```

```

10 BEEP19,20:PRINT"***** OPTION *****
(1) (2) (3) (F)"
20 D$=INKEY$:IFD$="F"THENCLS: PRINT"***
A BIENTOT !! ***":BEEP99,20:END
25 IFD$="3"THEN280
30 IFD$="2"THEN180
40 IFD$<>"1"THEN20
45 REM *PAQUES,PENTECOTE,ASCENSION*
50 CLS:BEEP50,20:INPUT"VOTRE ANNEE ";Z:A
=19*((Z/19)-INT(Z/19)):B=Z/100
55 CLS:BEEP50,10:PRINT"*****";Z;"*****
**":FORW=1TO200:NEXTW
60 C=INT(B):D=100*(B-INT(B)):E=C/4:F=INT
(E):G=4*(E-INT(E)):H=INT((B+C)/25)
70 I=INT(((1+C-H)/3)):J=15+19*A+C-F-I:K=IN
T(.5+30*((J/30)-INT(J/30)))
80 L=D/4:M=INT(L):N=4*(L-INT(L)):O=32+2*
(G+M)-K-N
90 P=INT(7*((O/7)-INT(O/7))+.5):Q=INT((A
+11*K+22*P)/451):R=(114+K+P-7*Q)/31
100 X=INT(R):Y=INT(31*(R-INT(R))+1.5):CL
S:BEEP50,10:PRINT"PAQUES      ";Y;"/";X
110 Y=Y+19:IFY>31THENY=Y-31:X=X+2:GOTO13
0
120 X=X+1
130 BEEP70,20:PRINT"PENTECOTE  ";Y;"/";X
140 Y=Y-10:IFY<=0THENY=Y+X-1
150 BEEP99,10:PRINT"ASCENSION  ";Y;"/";X
160 IFINKEY$<>" "THEN160ELSE7
170 REM *NB DE JOURS ENTRE 2 DATES*
180 CLS:BEEP50,20:PRINT"**** 1ere DATE:
****":GOSUB270
190 IFM=1ORM=2THENGOSUB250:GOTO210
200 GOSUB260
210 Z=N:CLS:BEEP50,20:PRINT"**** 2eme DA
TE: ****":GOSUB270
220 IFM=1ORM=2THENGOSUB250:GOTO240
230 GOSUB260

```

```

240 CLS: N=ABS(N-Z):BEEP99,20:PRINT"NOM
BRE DE JOURS --> ";N:GOTO160
250 N=365*A+INT((A-1)/4)+31*(M-1)-INT((A
-1)/100)+INT((A-1)/400)+J:RETURN
260 N=365*A+INT(A/4)+31*(M-1)-INT((M-1)*
.4+2.7)-INT(A/100)+INT(A/400)+J:RETURN
270 BEEP20,10:INPUT"JOUR ";J:BEEP60,10:I
NPUT"MOIS ";M:BEEP99,10:INPUT"ANNEE ";A
272 RETURN
275 REM *JOUR D'UNE DATE*
280 DATA LUNDI,MARDI,MERCREDI,JEUDI,VEND
REDI,SAMEDI,DIMANCHE
290 RESTORE280:FORU=0TO6:READA$(U):NEXTU
300 CLS:BEEP50,20:GOSUB270:Q=A:W=M:IFM-3
>=0THENM=M+1:GOTO320
310 M=13+M:A=A-1
320 N=INT(365.25*A)+INT(30.6*M)+J-621049
:N=N-1:Y=N-INT(N/7)*7
330 CLS:BEEP20,20:PRINT"LE";J;"/";W;"/";
0;".":LOCATE0,1
340 PRINT"EST UN ";A$(Y):LINE(41,17)-(LE
N(A$(Y))*6+40,17):GOTO160

```

PRESENTATION

Ce programme vous permet de dessiner tout ce que vous souhaitez sur imprimante traçante X-710 et d'en garder ainsi une trace.

MODE D'EMPLOI

Vous disposez de diverses fonctions vous permettant de maîtriser totalement l'imprimante :

(I) initialisation : la machine demande les renseignements suivants :

- la forme des traits (0 à 15, avec 0 pour plein et 15 pour pointillé).
- la couleur du tracé (de 1 à 4).
- la précision du tracé (de 1 à 10, avec 1 pour de petits traits et 10 pour des grands).

Déplacement : pour ce faire utilisez les touches de curseurs à droite de l'écran. Le déplacement correspond à leur orientation. La pression sur deux curseurs entraîne un mouvement oblique.

(O) origine : cette touche signifie que l'endroit où se trouve le stylo devient l'origine du trait suivant.

(RETURN) stylo levé : cette fonction relève le stylo du papier et permet tout déplacement sans écriture.

(Q) retour en mode tracé : cette touche repose le stylo sur le papier.

(H) première origine : rétablit l'origine (0,0) et renvoie le stylo au point de départ.

(SPACE) mode écriture : cette fonction offre la possibilité d'écrire sur le dessin. Entrez alors la taille, la couleur, la rotation du texte et enfin ce dernier.

A noter : RUN initialise automatiquement le programme.

FONCTIONS

REM, CLS, CLEAR, CONSOLE, LPRINT, FOR...NEXT, BEEP, GOSUB, RETURN, LOCATE, PRINT, STICK, IF...THEN, INKEY\$, CHR\$, VAL, GOTO, INPUT, STR\$, END.

PROGRAMME

```

5 REM *** CANON LOGO ***
7 CLS: CLEAR200: CONSOLE0,4,0,1,1: CONSOLE@
1,1,0: LPRINTCHR$(18)
10 FORK=1TO100STEP10: BEEPK,2: NEXTK: LPRINT
T"A": LPRINTCHR$(18)
20 FORB=1TO5: LPRINT"F": NEXTB: LPRINT"I": G
OSUB400: FORK=1TO50STEP10: BEEPK,5: NEXTK
30 LOCATE0,0: PRINT"VOUS POUVEZ DESSINER
": B=0: O=X: Q=Y
40 REM *OPTIONS*
50 S=STICK(1): IFS=1 THEN Y=Y+P: B=1
60 S=STICK(2): IFS=2 THEN X=X+P: Y=Y+P: B=1
70 S=STICK(3): IFS=3 THEN X=X+P: B=1
80 S=STICK(4): IFS=4 THEN Y=Y-P: X=X+P: B=1
90 S=STICK(5): IFS=5 THEN Y=Y-P: B=1
100 S=STICK(6): IFS=6 THEN X=X-P: Y=Y-P: B=1
110 S=STICK(7): IFS=7 THEN X=X-P: B=1
120 S=STICK(8): IFS=8 THEN X=X-P: Y=Y+P: B=1
130 IFX<0 THEN X=0
140 IFX>480 THEN X=480
150 IFB=1 THEN GOSUB300
160 J$=INKEY$: IFJ$="I" THEN GOSUB400

```

```

170 IFJ$="O" THEN LPRINT "I":X=0:Y=0:O=0:Q=
0:BEEP500,20
180 IFJ$=CHR$(13) THEN D=1:BEEP800,10
190 IFJ$="H" THEN LPRINT "A":X=0:Y=0:O=0:Q=
0:LPRINT CHR$(18):BEEP100,20
200 IFJ$="Q" THEN D=0:BEEP10,20
205 IFJ$="F" THEN S00
210 IFJ$<>". " THEN 30
215 REM *ECRIURE*
220 CLS:BEEP50,15:PRINT "COULEUR : DE 1 A
4 ?"
230 G$=INKEY$:C=VAL(G$):IFC>0 THEN IFC<5TH
ENC=C-1:GOTO250
240 GOTO230
250 BEEP50,20:CLS:INPUT "TAILLE : DE 0 A
15 ";T:IFT>0 THEN IFT<16 THEN 270
260 GOTO250
270 CLS:BEEP50,20:PRINT "ROTATION: DE 1
A 4 ?"
280 G$=INKEY$:R=VAL(G$):IFR>0 THEN IFR<5TH
ENR=R-1:GOTO290
285 GOTO280
290 CLS:BEEP50,10:INPUT "TEXTE ";E$:LPRIN
T"S";T:LPRINT"Q";R:LPRINT"C";C
295 LPRINT"P";E$:LPRINT"I":CLS:GOTO30
297 REM *TRACE*
300 LPRINT"C";C:LPRINT"L";L:IFD=1 THEN 350
310 LPRINT"D"+STR$(O)+","+"+STR$(Q)+","+"+ST
R$(X)+","+"+STR$(Y):RETURN
350 LPRINT"M"+STR$(O)+","+"+STR$(Q)+","+"+ST
R$(X)+","+"+STR$(Y):RETURN
370 REM *INITIALISATION*
400 CLS:BEEP50,20:INPUT "LIGNE : DE 0 A 1
5 ";L:IFL>0 THEN IFL<16 THEN 410
405 GOTO400
410 BEEP50,10:CLS:PRINT "COULEUR : DE 1 A
4 ?"
420 A$=INKEY$:C=VAL(A$):IFC>0 THEN IFC<5TH

```

```

ENC=C-1:GOTO440
430 GOTO420
440 CLS:BEEP70,10:INPUT "PRECISION: DE 1
A 10";P
450 IFP>0 THEN IFP<11 THEN BEEP60,10:CLS:P=P
*10:RETURN
460 GOTO440
480 REM *SORTIE*
500 FORT=1 TO 100 STEP 10:BEEP,5:NEXTT:CLS
510 FORD=1 TO 5:LPRINT"F":NEXTD:LPRINT"A"
520 BEEP90,20:PRINT "UN AUTRE DESSIN: O/N?"

530 H$=INKEY$:IFH$="O" THEN 7
540 IFH$="N" THEN CLS:PRINT "*** A BIENTOT
!! ***":BEEP90,20:END
550 GOTO530

```

CERCLES COLORES

PRESENTATION

Dans ce programme graphique, il faut connecter le X-07 à son imprimante X-710 et admirer le résultat...

MODE D'EMPLOI

— Choisissez la taille du cercle entre 1 et 9, la couleur entre 1 et 4.

— Ensuite l'exécution d'un cercle coloré commence.

— Puis tapez « O » pour continuer ou « N » pour sortir du programme.

FONCTIONS

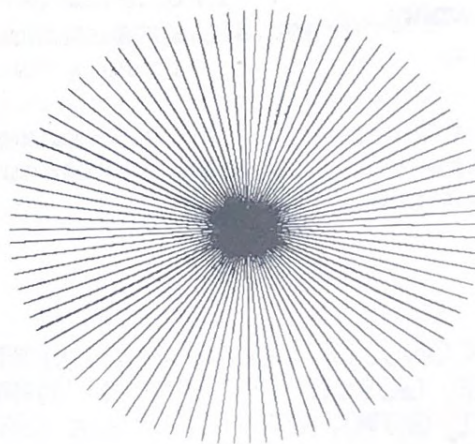
REM, CLS, CLEAR, CONSOLE, FOR...NEXT, BEEP, LPRINT, CHR\$, INKEY\$, VAL, PRINT, GOTO, STR\$, COS, SIN.

PROGRAMME

```
5 REM *** CERCLES COLORES ***
7 CLS: CLEAR200: CONSOLE0, 4, 0, 1, 0: CONSOLE@
1, 1, 0
10 FOR T=1 TO 10: BEEP T, 2: NEXT T: LPRINT CHR$(1
8): FOR U=1 TO 8: LPRINT "F": NEXT U: LPRINT "I"
20 LPRINT "M250, 0": LPRINT "I"
25 REM *OPTIONS*
30 BEEP 90, 10: PRINT "TAILLE : DE 1 A 9 ?"
40 G$=INKEY$: T=VAL(G$): IF T>0 THEN IF T<10 TH
EN 50
```

```
45 GOTO 40
50 BEEP 50, 10: PRINT "COULEUR 1: DE 1 A 4 ?"
60 Q$=INKEY$: Z=VAL(Q$): IF Z>0 THEN IF Z<5 THE
N 70
65 GOTO 60
70 REM *DESSIN*
80 C=1 : U=25*T: Z=Z-1
90 FOR I=0 TO 6.28 STEP .1
100 X$=STR$(COS(I)*U): Y$=STR$(SIN(I)*U)
110 IF I=1.6*CTHENC=C+1: Z=Z+1
120 IF Z>3 THEN Z=0
125 REM *TRACE*
130 LPRINT "C"; Z: LPRINT "D0, 0, "+X$+", "+Y$:
NEXT I
140 FOR U=1 TO 5: LPRINT "F": NEXT U: LPRINT "A"
150 CLS: BEEP 90, 20: PRINT "AUTRE DESSIN : 0
/N ?"
160 K$=INKEY$: IF K$="O" THEN 7
170 IF K$="N" THEN PRINT "*** A BIENTOT !!! *
**": BEEP 90, 20: END
180 GOTO 160
```

EXEMPLE



PRESENTATION

Ce programme vous permet de dessiner trois types de cycloïdes sur l'imprimante.

- option 1 : cycloïde normale,
- option 2 : hypocycloïde à trois branches,
- option 3 : hypocycloïde à quatre branches.

MODE D'EMPLOI

- Choisissez une des trois options.
- La taille des figures, avec 1 pour petit et 6 pour grand.
- La couleur :
 - (1) noir
 - (2) bleu
 - (3) vert
 - (4) rouge
- L'aplatissement :
 - (1) très aplati
 - (2) normal
- Maintenant le dessin se fait sur l'imprimante.
- Ensuite tapez « O » pour recommencer ou « N » pour sortir du programme.

FONCTIONS

REM, CLS, CONSOLE, CLEAR, FOR...NEXT, LPRINT, CHR\$, BEEP, GOSUB, RETURN, IF...THEN, PRINT, INKEY\$, VAL, GOTO, STR\$, STEP, SIN, COS.

PROGRAMME

```

5 REM *** GRAPHISMES - CYCLOIDES ***
7 CLS: CLEAR 200: CONSOLE 0, 4, 0, 1, 0: CONSOLE 0
  1, 1, 0
10 FOR T=1 TO 10: BEEP T, 2: NEXT T: LPRINT CHR$(1
  8): FOR U=1 TO 17: LPRINT "F": NEXT U: LPRINT "I"
20 LPRINT "M250, 0": LPRINT "I": GOSUB 200: IFO
  =1 THEN LPRINT "M-250, 0": LPRINT "I"
25 REM *OPTIONS*
30 CLS: BEEP 90, 10: PRINT "TAILLE : DE 1 A
  6 ?"
40 G$=INKEY$: T=VAL(G$): IF T>0 THEN IF T<7 THE
  N 50
45 GOTO 40
50 BEEP 50, 10: PRINT "COULEUR : DE 1 A 4 ?"
60 Q$=INKEY$: Z=VAL(Q$): IF Z>0 THEN IF Z<5 THE
  N 70
65 GOTO 60
70 Z=Z-1: BEEP 90, 10: PRINT "APLATISSEMENT :
  1-5 ?"
72 K$=INKEY$: R=VAL(K$): IF R>0 THEN IF R<6 THE
  N 90
75 GOTO 72
90 FOR I=0 TO 6.28 STEP .07
100 ONOGOSUB 300, 310, 320: W=T*R*6
110 REM *TRACE*
130 LPRINT "C"; Z: LPRINT "D0, 0, "+STR$(X)+",
  "+STR$(Y): NEXT I
140 FOR U=1 TO 5: LPRINT "F": NEXT U: LPRINT "A"
150 CLS: BEEP 90, 20: PRINT "AUTRE DESSIN : O
  /N ?"
160 J$=INKEY$: IF J$="O" THEN 7
170 IF J$="N" THEN CLS: PRINT "*** A BIENTOT
  !! ***": BEEP 90, 20: END
180 GOTO 160
190 REM *OPTIONS DE DESSIN*

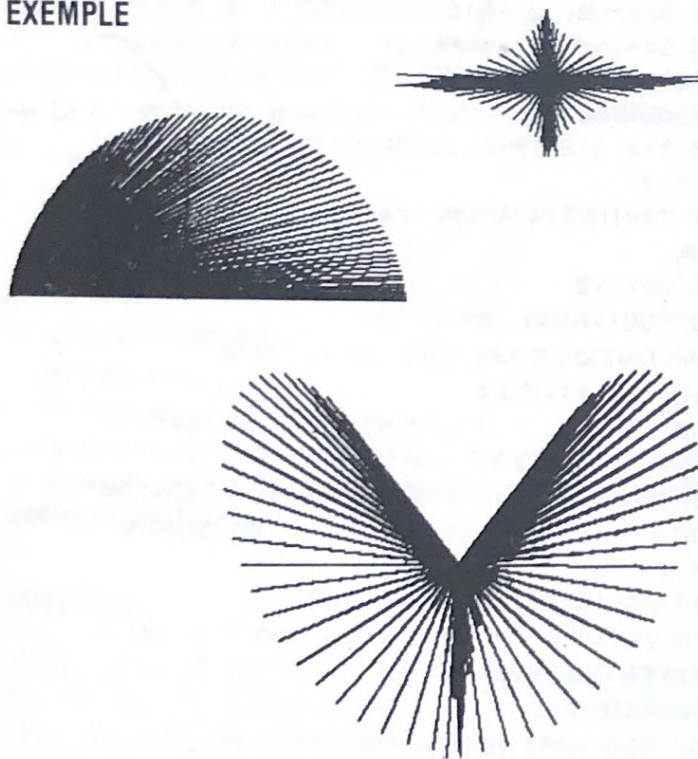
```

```

200 BEEP90,10:PRINT"***** OPTION *****
    (1) (2) (3)"
210 J$=INKEY$:O=VAL(J$):IF O>0 THEN IF O<4 TH
EN RETURN
220 GOTO 210
240 CLS:RETURN
290 REM *FORMULES DE TRACES*
300 U=T*12.5:X=(1-SIN(I))*U:Y=(1-COS(I))
    *W:RETURN
310 U=T*37:X=2*COS(I)+COS(2*I)*U:Y=(2*SIN
(I)-SIN(2*I))*W:RETURN
320 U=T*37:X=(COS(I))^3*U:Y=(SIN(I))^3*W
    :RETURN

```

EXEMPLE



PRESENTATION

Ici le Canon X-07 connecté à son imprimante trace des ellipses de toutes sortes suivant quatre couleurs.

MODE D'EMPLOI

- Choisissez la taille de l'ellipse entre 1 et 9.
- La taille entre 1 et 4.
- L'aplatissement entre 1 et 5.
- C'est parti.

FONCTIONS

REM, CLS, CLEAR, CONSOLE, FOR...NEXT, BEEP, LPRINT, PRINT, INKEY\$, VAL, IF..THEN, GOTO, STEP, COS, END, STR\$, SIN.

PROGRAMME

```

5 REM *** ELLIPSES ***
7 CLS: CLEAR200: CONSOLE0,4,0,1,0: CONSOLE@
1,1,0
10 FORT=1 TO 10: BEEP T,2: NEXT T: LPRINT CHR$(1
8): FOR U=1 TO 8: LPRINT "F": NEXT U: LPRINT "I"
20 LPRINT "M250,0": LPRINT "I"
25 REM *OPTIONS*
30 BEEP90,10: PRINT "TAILLE : DE 1 A 9 ?"
40 G$=INKEY$: T=VAL(G$): IF T>0 THEN IF T<10 TH
EN 50
45 GOTO 40

```

```

50 BEEP50,10:PRINT"COULEUR : DE 1 A 4 ?"
60 Q$=INKEY$:Z=VAL(Q$):IFZ>0THENIFZ<5THE
N70
65 GOTO60
70 Z=Z-1:BEEP90,10:PRINT"APLATISSEMENT:
1-5 ?"
72 K$=INKEY$:R=VAL(K$):IFR>0THENIFR<6THE
N80
75 GOTO72
80 U=T*25:W=T*R*5.5
90 FORI=0TO6.28STEP.07
100 X=COS(I)*U:Y=SIN(I)*W
110 REM *TRACE*
130 LPRINT"C";Z:LPRINT"D0,0,-"+STR$(X)+",
"+STR$(Y):NEXTI
140 FORU=1TO5:LPRINT"F":NEXTU:LPRINT"A"
150 CLS:BEEP90,20:PRINT" AUTRE DESSIN :0
/N ?"
160 J$=INKEY$:IFJ$="O"THEN7
170 IFJ$="N"THENCLS:PRINT"*** A BIENTOT
** *" :BEEP90,20:END
180 GOTO160

```

EXEMPLE



PRESENTATION

Le but de ce programme est de dessiner, sans difficultés, des formes géométriques de tailles diverses tout en pouvant ensuite les exploiter avec une option Télécra.

MODE D'EMPLOI

— Choisir votre option de dessin : soit rectangle, rond, carré ou triangle.

— Choisir sa taille de 1 à 5 en sachant que la taille 1 est une petite taille et la taille 5 une grande.

Après que le dessin se soit fait, vous avez deux options : soit vous pressez la barre d'espace et alors vous devez appuyer sur « O » ou sur « N » pour redessiner ou non, soit vous appuyez sur « T » et vous avez l'option Télécra dont le mode d'emploi est donné en détail dans le présent livre.

FONCTIONS

REM, CLS, CLEAR, CONSOLE, FOR...NEXT, BEEP, PRINT, INKEY\$, VAL, IF...THEN, GOTO, ON GOTO, LINE, CIRCLE, END, STICK, GOSUB, RETURN, PRESET, PSET.

PROGRAMME

```

5 REM *** GRAPHISMES DIVERS ***
7 CLS:CLER:CONSOLE0,4,0,1,0:CONSOLE@1,1
,0
10 FORT=1TO100STEP5:BEEPT,3:NEXTT

```

```

15 PRINT"1:RECTANGLE 2:ROND3:CARRE 4
:TRIANGLE"
20 A$=INKEY$:B=VAL(A$):IFB>0THENIFB<5THE
N40
30 GOTO20
40 CLS:BEEP56,10:PRINT"TAILLE : DE 1 A 5
?"
50 A$=INKEY$:C=VAL(A$):IFC>0THENIFC<6THE
NCLS:ONBGOTO100,200,300,400
60 GOTO50
100 L=24*C:H=6*C+1:X=(120-L)/2:Y=(32-H)/
2:IFL=120THENL=119
120 LINE(X,Y)-(X+L,Y):BEEP1,5:LINE(X+L,Y
)-(X+L,Y+H):BEEP50,5
130 LINE(X+L,Y+H)-(X,Y+H):BEEP100,5:LINE
(X,Y+H)-(X,Y):GOTO500
200 R=3*C:BEEP50,10:CIRCLE(59,16),R:GOTO
500
300 L=6*C+1:H=L:X=(120-L)/2:Y=(32-H)/2:G
OTO120
400 L=24*C:X=(120-L)/2:H=(32-6*C)
410 LINE(X,31)-(X+L,31):BEEP10,5:LINE(X+
L,31)-(X+(L/2),H):BEEP100,5
420 LINE(X+(L/2),H)-(X,31)
500 FORR=100TO200STEP5:BEEPR,3:NEXTR
510 J$=INKEY$:IFJ$=" "THEN550
520 IFJ$="T"THEN600
530 GOTO510
550 CLS:BEEP90,10:PRINT"AUTRE DESSIN: O/
N ?"
560 J$=INKEY$:IFJ$="O"THEN7
570 IFJ$="N"THENPRINT"*** A BIENTOT ?? *
**":BEEP90,20:END
580 GOTO560
600 FORH=1TO10:BEEPH,2:NEXTH:CLEAR:X=59:
Y=16
610 REM *OPTION TELECRAN*

```

```

630 H$=INKEY$: IFH$=" " THENC=1:FORU=1TO1
00STEP10:BEEPU,2:NEXTU
635 IFH$="1" THENC=0:FORQ=100TO1STEP-10:B
EEPG,2:NEXTG
640 S=STICK(6):IFS=6THENX=X-1:Y=Y+1
650 S=STICK(5):IFS=5THENY=Y+1
660 S=STICK(4):IFS=4THENY=Y+1:X=X+1
670 S=STICK(7):IFS=7THENX=X-1
680 S=STICK(3):IFS=3THENX=X+1
690 S=STICK(8):IFS=8THENX=X-1:Y=Y-1
700 S=STICK(1):IFS=1THENY=Y-1
710 S=STICK(2):IFS=2THENY=Y-1 :X=X+1
715 REM *DESSIN*
720 GOSUB760:IFC=1THENBEEP2000,1:PRESET(
A,B):PSET(X,Y):GOTO730
725 PSET(X,Y):BEEP1,1
730 H$=INKEY$:IFH$="F"THEN500
750 A=X:B=Y:GOTO630
755 REM *VERIFICATIONS*
760 IFX<0THENX=0
770 IFY<0THENY=0
780 IFX>119THENX=119
790 IFY>31THENY=31
800 RETURN

```

INVERSION VIDEO

PRESENTATION

Ce programme transforme l'écran positif du X-07 en son image négative. Utilisable en sous-programme, il permet ainsi d'améliorer la présentation de vos réalisations.

MODE D'EMPLOI

— Insérez dans votre programme principal la ligne suivante :

```
IF INKEY$=CHR$(13) THEN INV=1:GOSUB 1000
```

CHR\$(13) étant le code de la touche RETURN, le programme ira au sous-programme de la ligne 1000 dès qu'elle sera pressée.

— Placez le sous-programme « Inversion vidéo » à partir de la ligne 1000.

— Si INV = 1, le sous-programme renvoie au programme principal dès la fin de son exécution.

FONCTIONS

REM, FOR...NEXT, POINT, PRESET, IF...THEN, ELSE, PSET, STEP, END, RETURN.

PROGRAMME

```
5 REM *** INVERSION VIDEO ***
10 FORBO=1TO100STEP5:BEEPBO,2:NEXTBO
20 FORYY=0TO31:FORXX=0TO119
```

```
30 IFPOINT(XX,YY)=1 THENPRESET(XX,YY)ELS
EPSET(XX,YY)
40 NEXTXX:NEXTYY:FORBO=100TO1STEP-5:BEEP
BO,2:NEXTBO
50 IFINV=0 THENENDELSERETURN
```

EXEMPLE

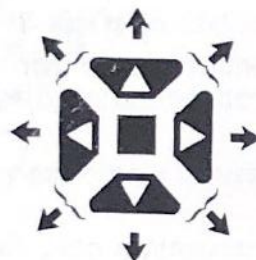


PRESENTATION

Ce programme permet de dessiner sur l'écran à l'aide des quatre touches d'édition.

MODE D'EMPLOI

— En pressant la touche 1, vous dessinez en noir.



— Pour dessiner en diagonale, il faut presser deux touches à la fois. Le son produit est aigu.

En pressant la barre espace, vous pouvez effacer vos propres réalisations.

— Pour sortir du programme, appuyez sur la touche F.

FONCTIONS

REM, CLS, CLEAR, CONSOLE, FOR...NEXT, STEP, BEEP, PRINT, INKEY\$, IF...THEN, STICK, GOSUB, RETURN, END, PRESET, PSET, ON, GOTO.

PROGRAMME

```

5 REM *** TELECRAN ***
7 CLS: CLEAR: CONSOLE 0, 4, 0, 1, 1: CONSOLE 0, 1, 1, 0
10 FORG=1 TO 300 STEP 10: BEEPG, 2: NEXTG
15 PRINT "*****VOUS POUVEZ DESSINER *****"
18 FOR T=1 TO 1000: NEXT T
20 FOR K=900 TO 100 STEP 50: BEEPK, 5: NEXT K: CLS
25 REM *ACTIONS*
30 H$=INKEY$: IF H$="" THEN C=1: FOR U=1 TO 1000 STEP 10: BEEPU, 2: NEXT U
35 IF H$="1" THEN C=0: FORG=100 TO 1 STEP -10: BEEPG, 2: NEXTG
40 S=STICK(6): IF S=6 THEN X=X-1: Y=Y+1
50 S=STICK(5): IF S=5 THEN Y=Y+1
60 S=STICK(4): IF S=4 THEN Y=Y+1: X=X+1
70 S=STICK(7): IF S=7 THEN X=X-1
80 S=STICK(3): IF S=3 THEN X=X+1
90 S=STICK(8): IF S=8 THEN X=X-1: Y=Y-1
100 S=STICK(1): IF S=1 THEN Y=Y-1
110 S=STICK(2): IF S=2 THEN Y=Y-1: X=X+1
115 REM *DESSIN*
120 GOSUB 160: IF C=1 THEN BEEP 2000, 1: PRESET(A, B): PSET(X, Y): GOTO 130
125 PSET(X, Y): BEEP 1, 1
130 H$=INKEY$: IF H$="F" THEN FOR U=1 TO 200 STEP 5: BEEPU, 1: NEXT U: CLS: END
150 A=X: B=Y: GOTO 30
155 REM *VERIFICATIONS*
160 IF X<0 THEN X=0
170 IF Y<0 THEN Y=0
180 IF X>119 THEN X=119
190 IF Y>31 THEN Y=31
200 RETURN

```

Achevé d'imprimer sur les presses
de l'Imprimerie Marcel Bon 70001 Vesoul
Dépôt légal : janvier 1985
N° d'éditeur : 448 - N° d'imprimeur : 2874

Evitez les erreurs de saisie...
...Gagnez du temps...
Utilisez la cassette !

D.D.I. reproduit pour vous tous les programmes de cet ouvrage, sur cassette standard immédiatement opérationnelle. Pour vous la procurer remplissez le bon ci-dessous et retournez-le à D.D.I. accompagné de votre règlement.

Je désire recevoir d'urgence la cassette :

« 40 PROGRAMMES POUR CANON X07 »

Nom : Prénom :

Adresse :

Téléphone : Profession :

Ci-joint mon règlement à l'ordre de D.D.I. par :
chèque (1) mandat (1) CCP (1)

Signature (2),

..... cassette(s) « 40 programmes pour Canon X-07 »
à 60,00 F l'une, soit : x ... =
+ port (France) 10,00
(Etranger) 20,00
Total ci-joint

Bon à retourner à D.D.I.

Duplication et Diffusion Informatiques
Centre d'affaires "Le Bonaparte" PARIS NORD
93153 LE BLANC-MESNIL

(1) Etranger : mandat uniquement. Rayer la mention inutile.

(2) Pour les mineurs, signature d'un parent.